

Año III Número 22- 350 Pesetas
HOBBY CONSOLAS
REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS
JUNGLE STRiKE
¡¡ARDE LA JUNGLA!!
SPLATTER HOUSE III
X-RANGER
ASTERIX
THE JETSONS
DINOSAURS
ESPECIAL LUCHA
¡Los cartuchos que rompen y los que van a romper!
Mortal Kombat, World Heroes 2,
Street Fighter 2 Champion Edition & Turbo...
HOMBRES SALVAJES, JUEGOS SALVAJES
00022
8 414090 100168
HOBBY PRESS



C U R S O D E

ASIGNATURAS PENDIENTES

Olvida los exámenes. Los nervios. Las noches de insomnio. Los temas odiosos...
¡¡Es la hora del desquite!! Comienza un "curso" donde tú eres el maestro y cada asignatura una experiencia apasionante. Son las "optativas" de SEGA.
Diez Packs autooperativos repletos de acción, juego y diversión.
En Mega Drive, Master System II y Game Gear.
¡Lánzate a por el tuyo!
Este verano, va a ser fuerte de verdad.

SE
LA LEY DEL

MASTER SYSTEM II

MASTER BASICA
- Consola MASTER SYSTEM II
- Mando de juego
- **SONIC** en memoria

8.600 +iva

MASTER PACK
- Consola MASTER SYSTEM II
- Mando de juego
- **ALEX KIDD** en memoria
- 3 juegos:
- **SUPER MONACO GP**
- **WORLD SOCCER**
- **COLUMNS**

11.200 +iva

SONIC PACK
- Consola MASTER SYSTEM II
- 2 mandos de juego
- **ALEX KIDD** en memoria
- **SONIC**

9.480 +iva

Unitros



MEGA ACCION
- Consola MEGA DRIVE con sonido estéreo
- 2 mandos de juego
- 4 juegos:
- **STREETS OF RAGE**
- **GOLDEN AXE**
- **SHINOBI**
- **SONIC**



23.400 + iva

MEGA PACK
- Consola MEGA DRIVE con sonido estéreo
- 2 mandos de juego
- 4 juegos:
- **SUPER HANG ON**
- **WORLD CUP ITALIA**
- **COLUMNS**
- **SONIC**





FLASH PACK
- Consola MEGA DRIVE con sonido estéreo
- 2 mandos de juego
- 2 juegos:
- **FLASH BACK**
- **SONIC**







SONIC PACK
- Consola MEGA DRIVE con sonido estéreo
- 2 mandos de juego
- **SONIC**

19.900 + iva

MEGA DRIVE

GA
AS FUERTE

GAME GEAR





GAME GEAR "4 EN 1"
- Consola GAME GEAR con sonido estéreo
- 4 juegos:
- **RALLY CHALLENGE**
- **SMASH TENNIS**
- **PENALTY KICK OUT**
- **COLUMNS 2**

17.600 + iva



GAME GEAR T.V. PACK
- Consola GAME GEAR con sonido estéreo
- T.V. Tuner para sintonizar nítidamente cualquier canal de T.V.
- Fuente de alimentación
- **SONIC**





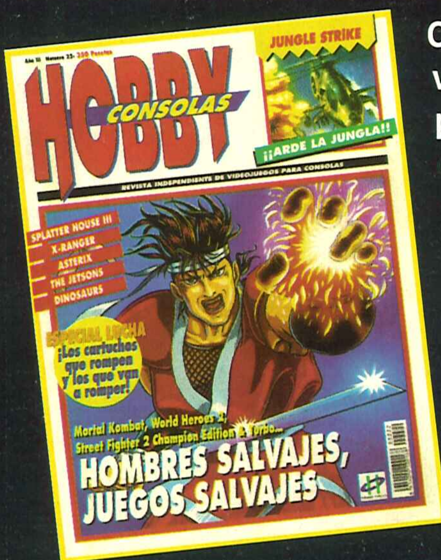
GAME GEAR PLUS
- Consola GAME GEAR con sonido estéreo
- Fuente de alimentación
- **SONIC**

20.265 + iva

CURSO DE VERANO

SUMARIO

LA PORTADA: ARCADES DE LUCHA



Como sabemos cuáles son vuestros gustos, viene a nuestra portada uno de vuestros personajes más queridos, en representación de todos los luchadores del mundo de las consolas. Y es que en este número -pág. 18- se incluye un súper reportaje que os va a poner los pelos de punta y los ojos haciendo chiribitas. Nada más y nada menos que quince páginas repletas de los mejores juegos de lucha. Allí estarán los Mortal Kombat, World Heroes, Dragon Ball y, por supuesto, el Street Fighter. Un consejo: antes de leerlo, sentaos cómodamente.

NUESTROS EXPERTOS

LOLOCOP

¡Qué pasada! Vosotros, y solo vosotros, queridos lectores, tenéis la inmensa suerte de disfrutar del mejor reportaje sobre juegos de lucha que jamás se haya realizado en una revista a nivel mundial. Eso, sin contar la aparición de esa maravilla gráfica llamada Jungle Strike. De nuevo, talento y calidad a vuestro servicio.

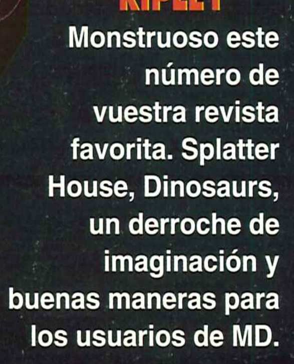
CRUELA DE VIL



¡Crueles saludos! A partir de este número estaré con vosotros todos los meses comentando las novedades para vuestras consolas. Y qué mejor comienzo que un juego que encantará a todos los poseedores de una Game Gear, "Land of Illusion", con Mickey Mouse como protagonista. No os lo perdáis.

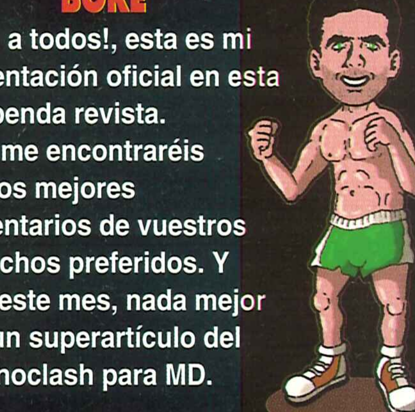
TENIENTE





Monstruoso este número de vuestra revista favorita. Splatter House, Dinosaurs, un derroche de imaginación y buenas maneras para los usuarios de MD.

BOKE



¡Hola a todos!, esta es mi presentación oficial en esta estupenda revista. Aquí me encontraréis con los mejores comentarios de vuestros cartuchos preferidos. Y para este mes, nada mejor que un superartículo del Technoclash para MD.

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente: María Andrino
Consejero Delegado: José Ignacio Gómez-Centurión
Director Editorial: Domingo Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redactor Jefe: J. Carlos García
Redacción: S. Herranz, C. Frutos, J.L.del Carpio, M. del Campo, Esther Barral, Antonio Caravaca J.C. Romero (traductor).
Diseño y Autoedición: S. Fungairiño (Jefe de sección), Abel Sánchez, E. Jaramillo
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Secretaria de Redacción: Ana Torremocha
Dibujos: A. Fernández
Fotografía: Luis Covaleda

Corresponsales: Marshal Rosenthal (USA), Dereck de la Fuente (Gran Bretaña)
Colaboradores: A. Dos Santos, E. Lozano, David García.

Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92

Suscripciones: Tlf.:654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A. Tel: (93) 680 03 60

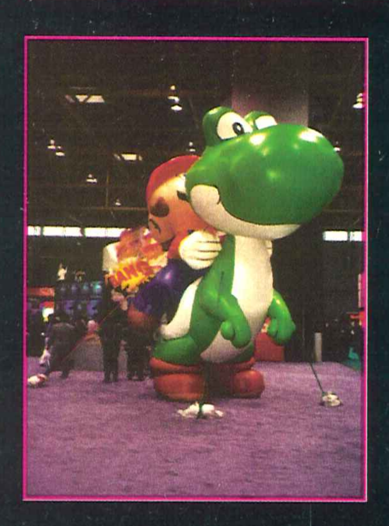
Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Solicitado control O.J.D.
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Año III - Nº 22- Julio 1993. 350 ptas. (Incluido IVA)

LO MÁS NUEVO

AVANCE C.E.S.

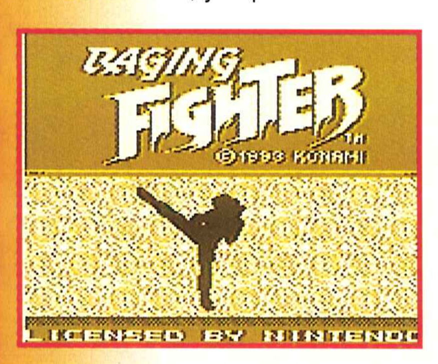


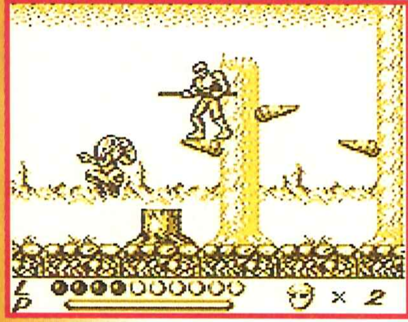
Como no podía ser de otra manera, nuestro corresponsal en Estados Unidos estuvo presente en la última edición del C.E.S. (Consumer Electronic Show), celebrado recientemente en Chicago. Así que si queréis tener un avance de las novedades que allí se presentaron, no tenéis más que abrir la revista por la página 40, y c'est voilà.

En Pantalla

Capcom ataca con Game Boy

Capcom se mete de lleno en la portátil de Nintendo con dos excelentes cartuchos donde **la lucha es la base principal.** El primero de ellos es **"Raging Fighter"** con siete luchadores diferentes, otros tantos escenarios, y la posibilidad de

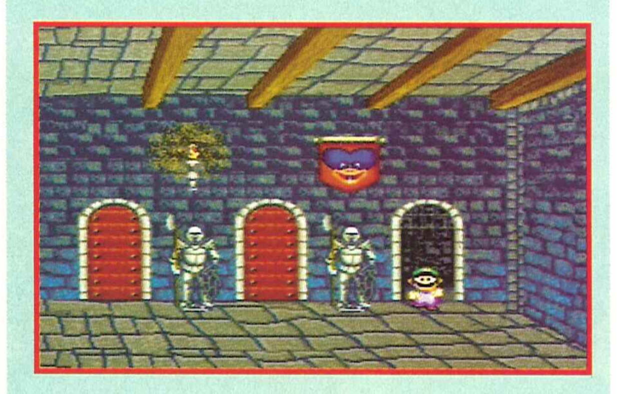




entrenar o entrar directamente en el torneo. **La manejabilidad de los personajes es muy buena,** aunque resulte extraño en la Game Boy, y los gráficos tampoco se quedan atrás. El segundo se trata de un arcade de plataformas, **"Zen Intergalactic Ninja".** En él tendréis que recorrer cuatro áreas totalmente polucionadas por Lord Contaminous, siniestro personaje que intenta destruir la Tierra, la zona del petróleo, de la Presa, del Humo y la de los Desechos. En el camino, Zen tendrá que pelear con los secuaces de este sucio personaje. Para ello cuenta con su poderoso bastón y un buen repertorio de movimientos, tales como el salto o la patada deslizante.

Y más Mindscape...

Sí, porque una **nueva aventura de Mario está a punto de salir al mercado con la garantía de Mindscape.** Esta vez, más que Mario, el protagonista es el bueno de Luigi. El personaje insignia de Nintendo ha desaparecido, y vuestro deber es ayudar a su compañero a encontrarle. **"Mario is Missing"** es un cartucho que combina la diversión con ciertos matices didácticos. La acción se desarrolla en 19 países distintos, por lo que deberéis darle un repaso a la geografía mundial.



NIGEL MANSELL
Un número uno para Super Nintendo

A la larga lista de desportistas famosos que avalan grandes juegos se sumará, a partir del mes de **septiembre Nigel Mansell**, actual campeón de F-1.

La **compañía Gremlin** ha creado para **Super Nintendo** un cartucho a la medida del piloto para que todos los buenos aficionados disfruten de la mano de un auténtico maestro en esto de las cuatro ruedas.

Circuitos de medio mundo, mucha velocidad, un scroll perfecto y los consejos del campeón aguardan a los mejores.

Sunsoft, empieza la batalla Nintendo

La compañía japonesa Sunsoft ha anunciado una serie de lanzamientos para Nintendo absolutamente asombrosos. La lista está encabezada por **"Super Air Drive"** -Super Nintendo-, un increíble arcade aéreo realizado en tres dimensiones y dotado con el inédito **chip DSP** (Digital Signal Processor) y sigue con **"World Heroes"** para la super, **"Speedy Gonzales"**, para Game Boy, **Aero the Acrobat** (Super Nintendo), una nueva y genial mascota, **Bugs Bunny** (Super Nintendo), **Daffy Duck** (Super Nintendo & Game Boy)y, **Soccer** (SN). Lo dicho, empieza la batalla Sunsoft.



Héroes frente a frente





A los fans del cartucho heróico les encantará saber que **Interplay** y **Activision** tienen a punto dos cartuchos impresionantes para Super Nintendo: **Alien Vs Predator y Robocop Vs Terminator.** O lo que es lo mismo, todo un póker de héroes que recoge lo mejorcito de la filmografía de acción.

El cartucho de los **Aliens es toda una pasada que recupera lo mejor de Activision**. Tiene un depredador en plan prota bueno y toda una jauría de aliens a los que hay que eliminar. Respecto al crack **Robocop, deciros que aunque el juego aún no está terminado**, hemos podido hacernos con unas cuantas pantallas en las que se deja ver claramente el espíritu de acción y fidelidad a los personajes que ha primado en el equipo de desarrollo de Interplay. Seguiremos informando.

JALECO: toneladas de diversión

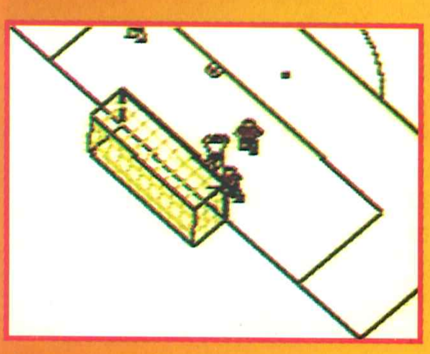
Además del **Tuff E Nuff** (Dead Dance para los japoneses), la firma Jaleco prepara el lanzamiento de cuatro nuevos juegos para las consolas de Nintendo: **Brawl Brothers, Super Bases Loaded 2, Operation Logic Bomb y Goal!**

Brawl Brothers para Super Nintendo sigue fiel a la línea marcada por juegos legendarios como Final Fight. En esta ocasión, el argumento nos dice que Dieter, un científico chiflado, está utilizando su laboratorio para producir réplicas infrahumanas de los mejores luchadores del planeta, y así conquistar toda la Tierra. En este juego existe la opción de dos jugadores, si no queréis acaparar toda la gloria de vuestra misión.



Brawl Brothers

Super Bases Loaded 2 hará las delicias de los jugones norteamericanos que tengan una Super Nintendo. Lo más destacable de este programa es su gran calidad técnica, que incluye una cámara imaginaria en movimiento y unos efectos visuales y sonoros dignos de los mejores simuladores de béisbol.



Goal!

Operation Logic Bomb para Super Nintendo traslada toda la intriga y la emoción de los relatos de ciencia ficción a la super. Un grupo de científicos ha inventado un teletransportador instantáneo que solucionará gran parte de los problemas de la humanidad... Pero, por desgracia, algo sale mal y el laboratorio es invadido por unos monstruosos alienígenas con un solo afán: destruir todo lo que se les ponga por delante. Después de su paso por la Super Nintendo en Estados Unidos, **llega a la Game Boy Goal!**, un sencillo juego de fútbol con un objetivo igual de simple: divertir a todos los futboleros del planeta. En este programa 16 selecciones nacionales competirán por alzarse con la victoria, adoptando la táctica que consideren oportuna. Además, dispone de passwords y de la posibilidad de conectar dos Game Boy, para dar caña a ese amigo...



Operation Logic Bomb



Dead Dance

LOST VIKINGS, Perdidos en el tiempo





De la mano de la compañía Interplay muy pronto llegará a Super Nintendo **"The Lost Vikings"**, un cartucho que mezcla rol, aventura y arcade y en el que tendréis que ayudar a tres vikingos a volver a su mundo. Treinta y siete niveles de juego, gráficos maravillosos y mucho de pensar esperan a los más decididos.

Un pollo de altos vuelos

Las altas esferas de Mindscape, que han decidido apostar por Nintendo, darán a conocer su salada mascota en nuestro país a mediados de septiembre. Él es el **Alfred Chicken, un pollo con más garbo que el gallo Claudio,** cuyas ansias de libertad le llevan a escapar del gallinero con el fin de conocer mundo. Y no veais si lo va a conocer. Tanto como nosotros a él, poque aparecerá en Game Boy, N.E.S. y Super Nintendo a la voz de ya. No le perdáis de vista, ¿vale?

BUSTER BROS, MARCHA EN TURBO GRAFX Y SUPER CD ROM



Acción y adicción a raudales os aguardan, esperemos que sea pronto, en Buster Bros para Turbografx CD Rom. Se trata de un juego que tiene un argumento de lo más divertido: consiste en ir destruyendo las esferas que van apareciendoen la pantalla, y que, para colmo, cada vez se van haciendo más pequeñas y escurridizas.

Para conseguirlo, inicialmente sólo dispondréis de una pistola de alambre, si bien pronto encontraréis algunas fuentes de energía que os servirán para mantener el tipo.

En Pantalla

BASTION, juegos a la europea

Los jugones más veteranos recordaréis **una empresa australiana llamada Laser Beam** (antes Melbourne House) que siempre se ha caracterizado por la calidad de sus productos. Pues bien, a partir de ahora **va a comercializarlos en Europa gracias a Bastion,** su nueva filial situada en Londres.





Y para celebrar la expansión, **va a lanzar en septiembre un aluvión de cartuchos para las consolas de Nintendo**. A saber: **Baby T-Rex para G.B.**, con un cachorro de dinosaurio y su monopatín como protagonista; **Shadowrun para Super Nes,**. nueva versión del clásico juego de rol; **Super Solitaire para Super Nes,** con doce juegos de solitarios para todos los gustos; **Penetrator para Game Boy,** un matamarcianos de locura; y **Choplifter III para Super Nes,** un arcade para saltar por los aires.

No los perdáis de vista

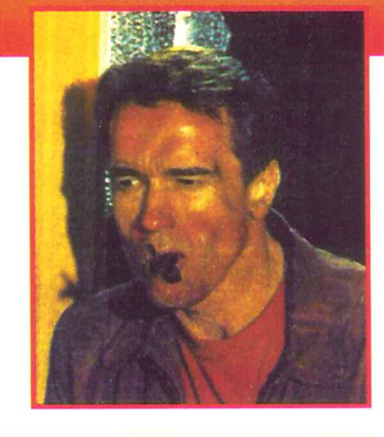
JOE AND MAC, EN MEGA DRIVE Héroes de las cavernas



Muchos, muchísimos años antes de que apareciera la primera consola sobre la faz de la Tierra, dos trogloditas chiflados camparon por sus respetos en un mundo poblado de dinosaurios. Siglos más tarde, **los usuarios de Mega Drive podrán disfrutar de sus aventuras en Joe and Mac: Caveman Ninja,** una nueva versión de los cavernícolas más jugones de la prehistoria. La misión consiste en rescatar a sus novias de las garras de los hombres de Neanderthal, **sorteando innumerables peligros** en forma de lava, rocas y monstruos.

Dotado de excepcionales gráficos, de una opción para dos jugadores y de multitud de armas, **el juego tiene elementos de plataformas y arcade,** por lo que se lo recomendamos a los fanáticos de estos géneros... siempre que estén acostumbrados a ciertos efectos sonoros de aquella época.

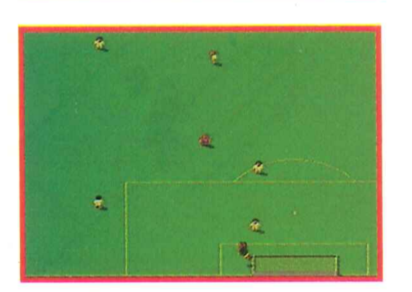
Columbia se lanza a la distribución



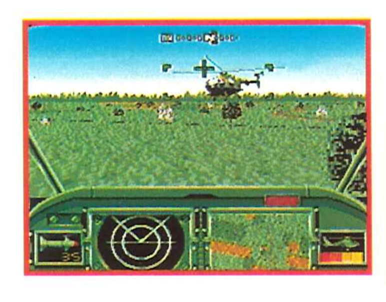


La compañía **Columbia TriStar Home Video** se ha hecho con los derechos de distribución de los cartuchos de TecMagik -**la Pantera Rosa, el gato Silvestre, Steven Segal** -y algunos de Infogrames -Asterix como primer plato.

Pero la campaña de Columbia no termiaa ahí. Pronto tendremos noticias del fabuloso **"Sensible Soccer"** en Mega CD, y de los dos bombazos del año: **Last Action Heroe y CliffHanger,** dos peliculones de éxito seguro que tendrán su versión consola. Pronto, todo lo de Arnie y lo de Silvester Stallone.



Thunder Hawk en Mega CD



Si eres uno de los pioneros que tiene un Mega CD de Sega estás de enhorabuena, pues ya se está preparando el lanzamiento del **fantástico arcade Thunder Hawk, de Core.** A partir del próximo **mes de septiembre** encontraréis en el mercado este sensacional compacto. Tres misiones en Sudamérica a bordo de **un alucinante helicóptero** os estarán esperando en su interior. No os lo perdáis.





ACCOLADE: Estrellas de la programación

La compañía Accolade está a punto de sacar al mercado **dos cartuchos basados en el mundo del deporte y destinados a la Super Nintendo**. El primero es **"O Rey", un simulador de fútbol** en el que ha participado el legendario futbolista Pelé. Y si os van los deportes más duros, aquí tenéis **el Brett Hull Hockey.** Hockey sobre hielo cien por cien, peleas incluidas.

ESTO ES REALIDAD ABSOLUTA

Imagina personajes reales capaces de cobrar vida con un procesador 68.000 que unido al de tu Mega Drive, de 7,6 MHZ, te hará conseguir una **velocidad absoluta de 20,1 MHZ.** Imagina un movimiento de gráficos y **lectura de datos instantánea**. Imagina un nuevo mundo en videojuegos poseedor de un **chip exclusivo de rotación** y ampliación de gráficos. Es el movimiento total. ¡Siente su realidad absoluta!. Imagina jugar con la realidad.

ESTO ES MEMORIA INTEGRAL

Piensa que posees una memoria RAM con acceso rápido de 6 Megas, que te permite más agilidad en la transmisión de datos a tu videoconsola. Piensa en una inteligencia superior con un banco de datos que alcanza **la insuperable cifra de 584 Megas**, que en Megabits corresponde a la friolera de casi 5.000 Megabits. Es la **inteligencia de los ordenadores profesionales** de última generación.

ESTO ES SONIDO TOTAL

Escucha bien esto: Tienes la posibilidad de vivir **un juego de Indiana Jones con la voz de Harrison Ford**, y la música de John Williams dirigiendo la Sinfónica de Londres. ¡El sonido total!. También podrás disfrutar del sonido real de tu propia voz...¡Y la de un amigo!. Es el Karaoke. Todo esto es obra del reproductor más avanzado que existe.

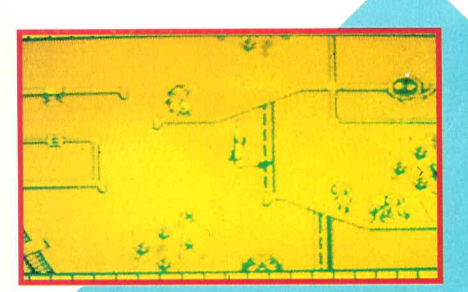
Unitros

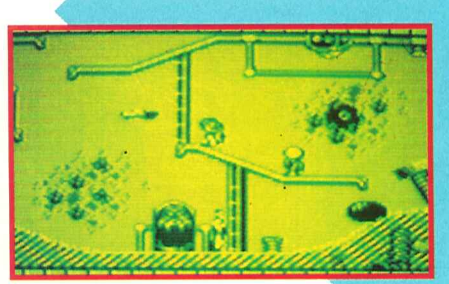
EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE:





COOL WORLD EN GAME BOY: Las chicas son guerreras





La pequeña de la familia Nintendo no se ha podido resistir a los encantos de Kim Bassinger, como tampoco lo ha podido hacer Jack Deebs. Él es el protagonista de **este nuevo cartucho de Ocean,** en el que se enfrentarán **personajes del mundo real con otros sacados de un mundo de caricaturas.**

A lo largo de este alocado juego, los monstruos del otro mundo intentarán entrar en la vida real a través de unos agujeros, y apoderarse de objetos que hasta ahora tenían un uso sensato... Afortunadamente, **vuestro bolígrafo mágico** les podrá hacer entrar rápidamente en razón, ¡si es que no queréis sucumbir a los encantos de una rubia despampanante!

Cinco revistas en una con Hobby tex



Hobbytex, **la primera revista de videojuegos conectada a la red de Ibertex del territorio nacional,** ya está en marcha. Desde tu PC o terminal de Ibertex puedes acceder a concursos, noticias, trucos y reportajes aparecidos en **cualquiera de las revistas publicadas por Hobby Press, y en especial Hobby Consolas.** Además, puedes dialogar y **jugar en directo con otros usuarios**. Enhorabuena, Hobbytex.

ELEMENTAL MASTER DE MEGA DRIVE: El señor de los elementos



De la mano de Renovation va a llegar muy pronto a vuestra Mega Drive «Elemental Master», un cartucho en el que **aventura gráfica y shoot-em-up se dan la mano.** En él, tendréis a vuestra disposición **los principios elementales de la naturaleza** (fuego, agua, tierra y aire) y mucho más.

Por un control total del juego



La compañía Saitek, que verá distribuidos sus productos **a través de Corporate P.C.,** pone a nuestra disposición **una serie de mandos atómicos** con los que cualquier arcade se rendirá a vuestros pies.

Los mandos se dividen en cuatro grupos: la primera gama se denomina **Mega Stick** y ofrece joysticks para N.E.S., Master y MD, entre las 1595 y las 1895 pts. La segunda se llama **Mega Grip** y se ofrece en N.E.S. y Master por 2.995. La tercera, bajo el nombre de **Mega Master,** se destina a los usuarios de MD y Super Nes, a 5.995 y 6.495 respectivamente. Y la última, **Mega Pad** incluye mandos para N.E.S., Super Nes, Master y MD, a 2.995 para el Super Nintendo y 2.795 para el resto.

WAYNE'S WORLD EN MEGA DRIVE: El país de los juegos

¿Conocéis a Wayne, el protagonista de la serie de televisión Wayne's World? Pues él es el protagonista de **una de las más fantásticas aventuras de THQ para Mega Drive**: Wayne's World. En él, os veréis introducidos en un sorprendente mundo lleno de peligros, **con una extraña guitarra como única arma**. Será una **atractiva aventura,** que resultará tan divertida como la serie de televisión. Muy recomendable.

La máquina de Sega ya tiene ganador

La cara sonriente que estáis viendo corresponde a **Enrique Blanquer, de Alcoy**. Y la "culpable" de esa sonrisa es la **fabulosa máquina recreativa de Sega -Holosseum-** con la que posa como un niño con máquina nueva. Enhorabuena Enrique, te llevas un artilugio **de alta tecnología,** con hologramas tridimensionales y acción a tope para dos jugadores. Ahora sí que eres la envidia del barrio.



CYBERPAD, PARA MEGA DRIVE: Un mando devastador



Si ya estáis hartos de los movimientos «normales» del pad de Mega Drive, pronto váis a tener la posibilidad de programar y almacenar vuestros golpes y llaves favoritos gracias al **Cyberpad de Suncom**. ¿Qué dónde se puede encontrar? Pues de momento en Inglaterra **a unas 30 libras (5.700 pesetas)**, pero pronto aquí. ¡Ah! y los responsables de **Suncom nos han prometido una versión Super Nintendo**.

Superman, ya en Mega Drive





Si tienes una Mega Drive y eres un fanático de los cómics, prepárate a volar alto porque pronto podrás **disfrutar de las aventuras de Superman con el nuevo cartucho de Virgin**.

En él te enfundarás el traje del Hombre de Acero para deshacer el **caos que reina en Metrópolis**. Poniendo en práctica tus trucos y poderes, tendrás que combatir a los malvados que se atrevan a desafiarte en tierra y aire.Usa la cabeza y la capa pero ten mucho **cuidado con la kryptonita** si quieres seguir siendo todo un superheroe.

Superman estará en la calle **este verano vía Sega.**

Virtual Racing, a toda máquina

El famoso **"Virtual Racing"** que ya ha causado verdaderos estragos en las recreativas, está dispuesto a repetir éxito en su conversión a cartucho para Mega Drive, que saldrá allá para finales de verano.

Este programa, que incluye una apasionante opción para cuatro competidores, presenta **las carreras automovilísticas más reales** que se han visto hasta el momento en el mundo de los videojuegos. Y todo ello con **unas alucinantes cualidades, tanto a nivel sonoro como de gráficos.**

Virtual Racing es sólo un juego de la saga Virtual, de la que pronto tendréis noticias.





A TODO MARSHAL

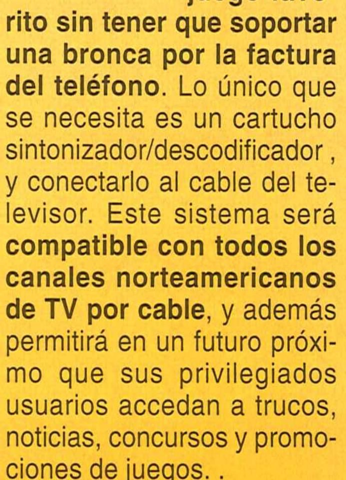
Por JC Kid & Marshal M. Rosenthal.

Una auténtica fiebre se ha apoderado de todos los yanquis amantes de la acción, a **la espera del estreno del ansiado Jurassic Park de Spielberg**. Entretanto os diremos que hay otro film del que se habla y no se para por aquí: **The Last Action Hero, que tiene como protagonista al durísimo Arnold Schwarzenneger**. Mientras esperamos la salida en todas las consolas Sega y Nintendo del cartucho correspondiente, nos conformaremos con contemplar estas **imágenes de los muñecos de Mattel Toys**.



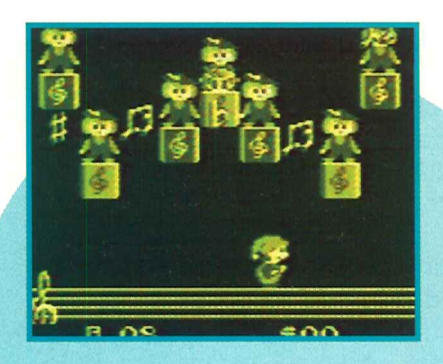
Tampoco hay que perder de vista a **Daniel el Travieso**, que pronto visitará las pantallas de cine y de las mejores consolas. ¡Preparaos para las travesuras que esperan a los papis! ¡de auténtica locura!

Vamos a meternos en la máquina del tiempo y volver a 1.983, la época gloriosa del Atari 2600. Pocos de vosotros sabréis que por aquél entonces una compañía llamada **Game Zone vendía un cartucho especial que se insertaba al mismo tiempo en la consola y el teléfono**. De esta forma, se podía llamar a la compañía de vuestro juego favorito (por lo menos en los USA) y pedir que os dejaran jugar un ratitol, hasta que vuestro padre os recordara la factura del teléfono. Lástima que este artilugio costara casi 60 dólares en aquella época (una burrada)... Pero volvamos a meternos en la máquina del tiempo y regresemos a la época actual. El nombre de la compañía es diferente, pero la idea es la misma. Ahora se trata de la **firma Time/Warner**, la que ha decidido poner en marcha este jugoso proyecto bajo el nombre de **The Sega Channel**. Este canal permite a los usuarios USA de Sega **"conectarse" a su juego favorito sin tener que soportar una bronca por la factura del teléfono**. Lo único que se necesita es un cartucho sintonizador/descodificador , y conectarlo al cable del televisor. Este sistema será **compatible con todos los canales norteamericanos de TV por cable**, y además permitirá en un futuro próximo que sus privilegiados usuarios accedan a trucos, noticias, concursos y promociones de juegos. .



Hablando de espectáculos, ni Marshall ni yo podemos perdernos la próxima **película de Street Fighter II**. Este auténtico bombazo será dirigido por Steven de Souza ("Commando"), quien asimismo escribirá el guion, como ya hizo con "48 horas". Al igual que en el juego, un total de 12 luchadores se verán las caras y los puños en lo que se prevee un éxito.

En Pantalla





MILON´S SECRET CASTLE, Más Hudson Soft en Game Boy

Nuestro amigo Milon se ha metido en un castillo antiguo y ahora sólo dispone de astucia y rapidez de reflejos para salir de la fortaleza. Él es el protagonista de Milon´s Secret Castle, **una divertida aventura de Hudson Soft para Game Boy** que tiene unos **gráficos alucinantes** y un sonido genial y muy vacilón.

En este cartucho encontraréis toda la marcha que estabais buscando y mucha más acción de la que esperabais. ¿A qué esperáis para probarlo?

El número «1» del Draft

Acaba de aparecer una nueva estrella de la canasta, **el NBA Basketball para MegaDrive**. Sus estadísticas son excelentes, con un gran **nivel de jugabilidad y muy buenos fundamentos de diversión**. Presenta además algunas novedades con respecto a otros juegos de basket, como es la **perspectiva cenital**, que da una panorámica más real y completa del juego de ataque. Un cartucho todo espectáculo que, según todos los indicios, se dará un paseo en breve por todas las Mega Drive.





Bubsy araña en Mega Drive

No contento con asombrarnos en Super Nintendo, el **gato más animado de la historia** de las



consolas se dispone a arrasar en Mega Drive. Sus **16 megas de pura marcha** tratarán de proteger las reservas mundiales de lana contra la amenaza de los Woolies, unos alienígenas la mar de pesados.

Bubsy contará con la **animación** que preside la versión Super Nintendo y con todos sus **detalles de humor.** El crack estará en breve con nosotros. Y muy pronto podréis vivir sus aventuras a través de **16 sugerentes episodios** de plataformas tomar.

Invasión de Neocartas del concurso



Una auténtica avalancha, todo un record de participación el de nuestro NeoConcurso. Ana y Laura, las secretarias de nuestra redacción se vieron envueltas en una ola compuesta por **más de 57.000 cartas** -algunas muy expresivas- de desesperados por hacerse con una de estas geniales máquinas. ¿Qué?, ¿impresionante, verdad? Pues esto viene a demostrar que Hobby Consolas es la revista con mayor capacidad de convocatoria y que la Neo Geo es la consola más deseada del momento. ¿O no? Pues eso, que ahí va la lista de los cinco afortunados:

Manuel Hidalgo Jiménez
(Sevilla)
Ferran Socias Palau
(Vilafranca del Penedes)
José Luis Puig Sisternes
(Palma de Mallorca)
Iván Gómez Ferrer
(Valencia)
David Viz González
(Santiago de Compostela)

Una cosa más. Si veis la TV 3 catalana, no os perdáis el programa **Videoxoc: está patrocinado por Neo Geo** y, por lo que se ve, hay suculentos premios y muchas Neo Geo en danza. ¡Están que lo tiran todo!



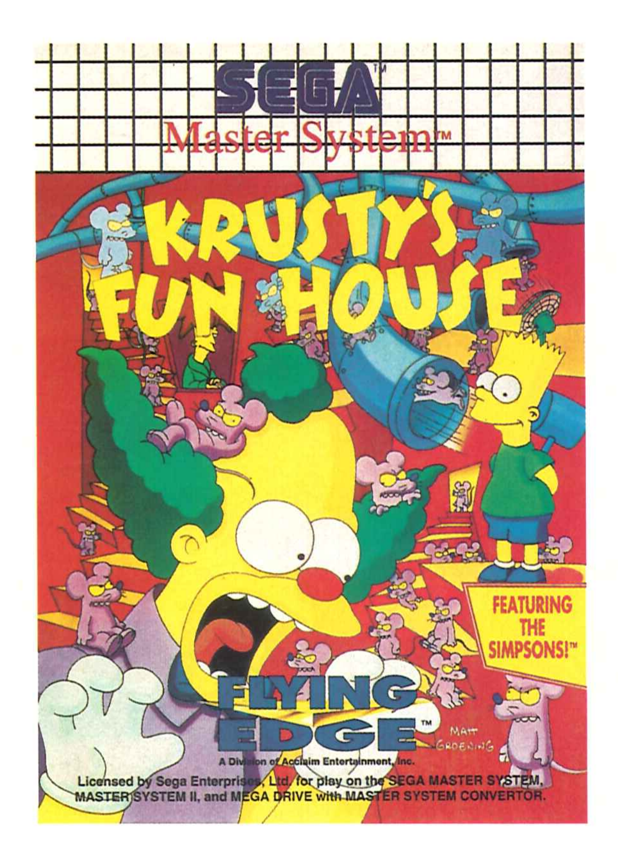
Galerias Preciados crea GP Informática

Galerías Preciados acaba de poner al alcance del gran público todo un mundo de informática y videojuegos. **La idea consiste en crear en cada uno de sus centros una tienda especializada en productos de alta tecnología**, como consolas y videojuegos. De momento sólo estará presente en 11 centros, pero pronto se abrirán más.

JUEGOS DE



La más desafiante aventura de Spiderman® en la que tendrá que enfrentarse a los Sinister Six™: Dr.Octopus™, Electro™, Sandman™, Mysterio™, The Vulture™ y Hobgoblin™. Sólo con tu ayuda, Spiderman® podrá evitar que esos seis malvados dominen el mundo.



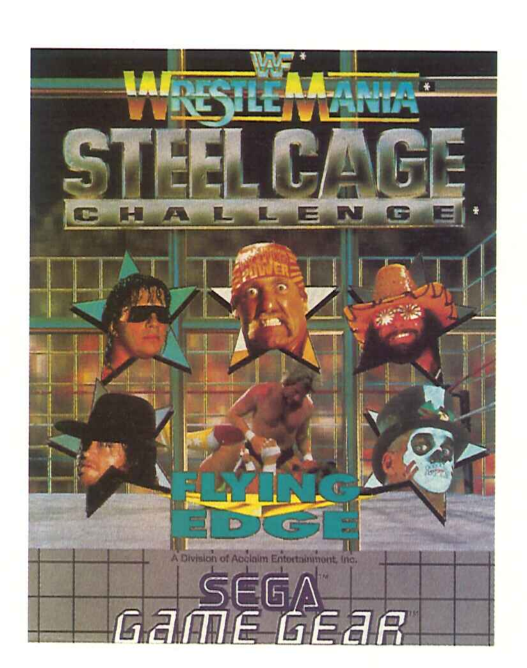
El alienígena más sanguinario de la galaxia ha vuelto a nuestro planeta. ¿Serás capaz de evitar que el cazador humano vuelva a ser cazado?



OTRA GALAXIA

Acepta el reto más desafiante de la lucha libre. Podrás realizar todos los movimientos de tus héroes favoritos de la WrestleMania hasta que te enfrentes al único superviviente dentro de la Jaula de Acero.



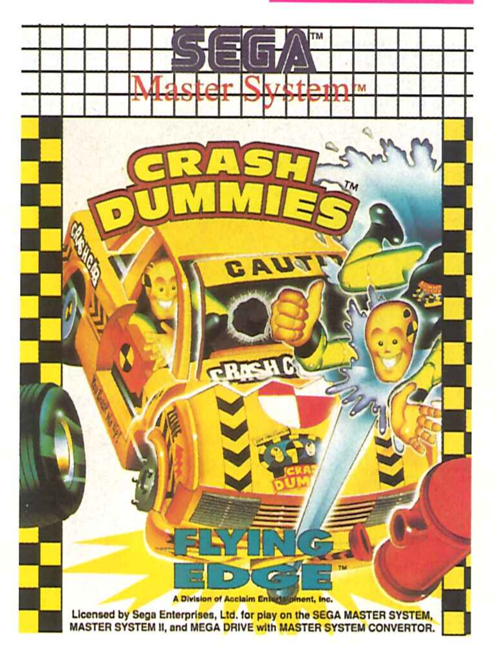


Mi parque de atracciones está infestado de ratas y mi buen amigo Bart ha colocado una serie de trampas para hacer caer en ellas a los malditos roedores. ¿Te consideras capaz de ayudarme a freírlas, explotarlas y 'krustificarlas' para poder limpiar mi parque?

Disponible también en
Game Gear

Un juego loco y divertido, como los Dummies, quienes no dudarán en hacerse pedazos para que tú te partas de risa.

Disponible también en
Game Gear





Distribuido por:

ArcadiA
software, s. a.

Pº de la Castellana, 52 - 28046 MADRID
Tel: (91) 561 0197 - Fax (91) 562 75 05

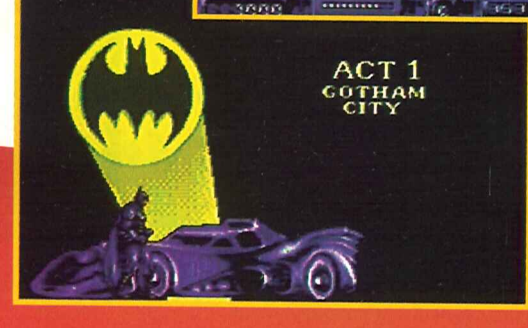
Batman Returns



BIG IN

Quien dijera que segundas partes nunca son buenas, es que no conocía el mundo de los vídeo juegos. Como prueba, aquí







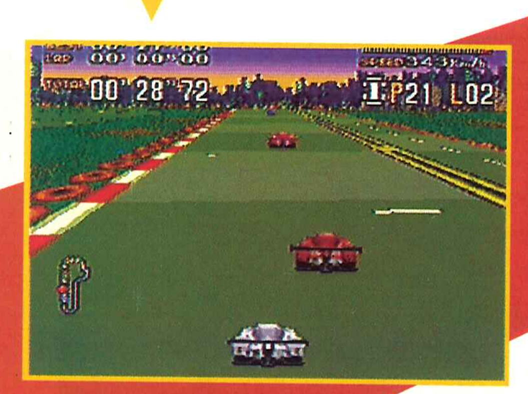
Batman Returns

La versión del Batman Returns para Mega CD sólo puede definirse con un término: impresionante. Esta producción será sin duda una de las grandes sensaciones en la aparición de este soporte en España.

Su atractivo argumento combina acertadamente las plataformas con las fases de conducción. El nivel de las primeras es alto, pero las fases del batmóvil o el baskiboat rayan la perfección artística: rápidas, de una calidad gráfica excepcional, efecto 3-D magistral y scroll maravilloso. Y además la banda sonora es la mejor que jamás hayan escuchado nuestros oídos, desde que el vídeo juego existe.

Exhaust Heat II





Exhaust Heat II

La fiebre por la velocidad continúa dando sus frutos en Japón. Así, la compañía Seta ha decidido realizar una nueva versión del prestigioso Exhaust Heat. Esta segunda parte incluye un nuevo chip que acelera la velocidad del procesador a 8 Mhz, con lo que la rapidez del movimiento en pantalla es infinítamente más espectacular. Pero para que ningún cabo quede suelto, los programadores han utilizado un scroll parallax perfectamente enlazado y suave. Y todo ello, con el Modo 7 funcionando a las mil maravillas. Esta vez se puede decir que no falta detalle.

NINTENDO SUPER NINTENDO





JAPAN

tenéis cuatro versiones que acaban de salir a la luz en Japón, y que, aunque parezca imposible, superan a sus predecesoras.



Final Fight 2





Final Fight 2

Una de las segundas partes más esperadas ha llegado por fin a la Super Nintendo. El beat'em up con más solera en esta consola, ya tiene su secuela: Final Fight 2, con un montón de novedades. Para empezar, los protagonistas han cambiado. Tan solo permanece Hagar, y se presentan ante todo el mundo la joven y bellísima Maki y el valiente y espectacular ninja conocido por Carlos. Aunque los sprites son algo más pequeños, la excelente movilidad y definición de todos ellos esconden ese leve problema. Eso sí, esta vez sí que pueden participar dos jugadores a la vez, como mandan los cánones.





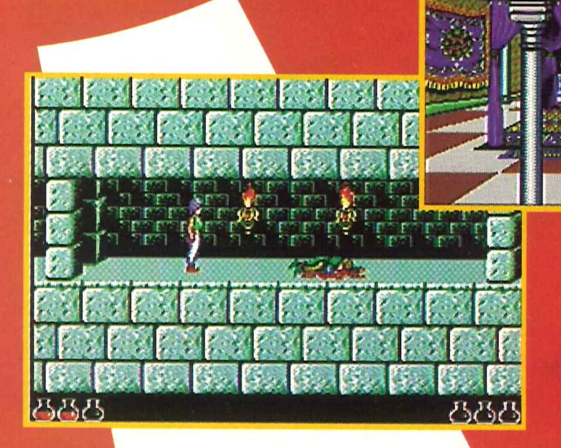
Prince of Persia

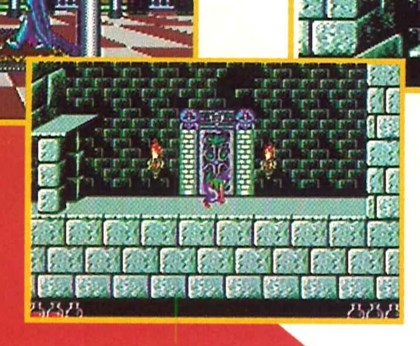
Uno de los juegos más versionados de la historia, no podía faltar en el lanzamiento del Mega CD. Esta versión presenta como novedades una intro de casi diez minutos de duración y cierto énfasis morboso en los momentos sangrientos de la aventura. Por lo demás, no faltan una infinidad de detalles jugables, calidad gráfica y sonora y, por supuesto, la extraordinaria animación de los personajes, que lleva camino de convertirse en leyenda dentro del mundo de los vídeo juegos.



Prince of Persia

SEGA MEGA CD







Cuando la Acción no Conoce Límites

Bienvenidos a la acción. Y bienvenidos a las páginas más salvajes de esta revista. Tras esta presentación os esperan los mejores arcades de lucha que hoy por hoy rompen moldes en el mundo, y una gran sorpresa: todos los que están por venir. Abrid bien los ojos y no perdáis de vista ni lo que ya hay, ni lo que espera a los amantes de la acción y los buenos arcades. No os decimos más. Con todos vosotros, el mejor reportaje de lucha que jamás se haya hecho en una revista.





STREET FIGHTER II
(Super Nintendo)
Al filo de la leyenda

¿Qué puede decirse ya de un juego que está a punto de alcanzar el calificativo de mito? Street Fighter II se ha convertido en **el buque insignia de la Super Nintendo**. Ningún cartucho había logrado un éxito tan impresionante hasta su llegada, hasta tal punto que la crítica le ha reconocido como **el mejor juego del año** en los premios del ECTS. Y no es cuestión de exagerar, porque sus **16 megas de memoria** trajeron consigo unos movimientos impagables, un sonido insuperable y una jugabilidad avalada por los millones y millones de personas que han disfrutado y siguen disfrutando del beat'em up por excelencia. Pero el mejor parámetro lo seguís indicando vosotros: dos de cada cuatro cartas que llegan a nuestra redacción contienen alguna cuestión referente a este cartucho.

Llegará un día en el que **se hablará del antes y el después de la aparición del Street Fighter II.**





Street Fighter II fue el cartucho que conmocionó al mundo de las consolas. Por su agresividad, su carácter, su forma de bordar la técnica y... su nombre.



TÉCNICA: Excelente
ESPECTACULARIDAD: Muy bueno
CONTROL: Excelente
VARIEDAD DE GOLPES: Excelente

RANMA 1/2
(Super Famicom)
Al más puro estilo japonés

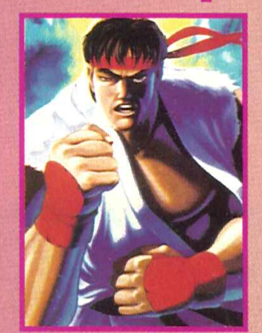
Es una verdadera lástima que este cartucho no haya visto la luz a este lado del planeta. Ranma 1/2 es uno de los beat'em up **más curiosos y originales que hayamos visto.** Además de contar con unos personajes que parecen rescatados de los dibujos animados japoneses de hace unos años, es el juego que permite elegir un **mayor número de luchadores (12)**, que incluye a "bichos raros" entre sus personajes (osos panda, imágenes de una baraja...) y **cuyos finales son más divertidos**. La dibujante nipona Rumiko Takahashi realizó un trabajo muy





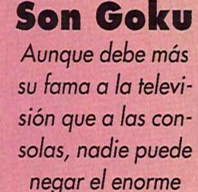


Los personajes más queridos



Ryu

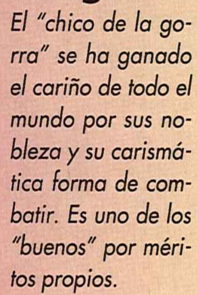
Street Fighter no hubiera podido ser lo mismo sin su presencia. Sus golpes especiales y sus exclamaciones durante el combate son conocidas en los cinco continentes.



Son Goku



Aunque debe más su fama a la televisión que a las consolas, nadie puede negar el enorme carisma del "guerrero más poderoso del Universo".



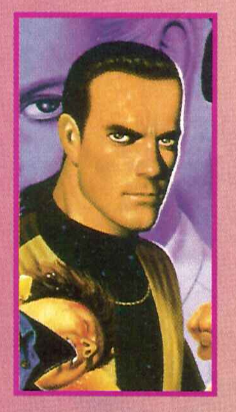
Terry Bogard

El "chico de la gorra" se ha ganado el cariño de todo el mundo por sus nobleza y su carismática forma de combatir. Es uno de los "buenos" por méritos propios.

Chun Li

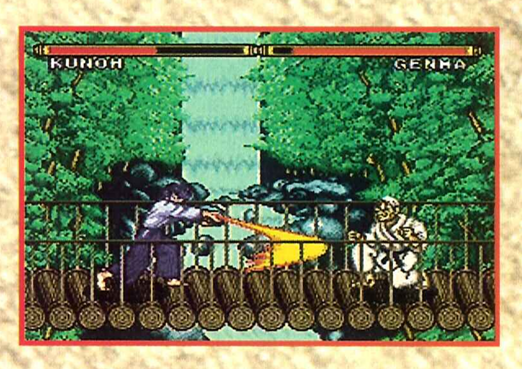


Esta inocente "señorita, además de ser una de las pocas damas que participan en estos torneos, se ha ganado el respeto y la admiración de todos por su enorme calidad como luchadora.



Robert García

Este tipo y su coleta se han convertido el verdadero buque insignia del Art of Fighting. Además, el hecho de ser uno de los luchadores más espectaculares, le ha ayudado a aumentar su más que merecida fama.



Ranma 1/2. Todo un ejemplo de cordialidad nipona que atacó la Super Famicom en dos partes tan absolutamente geniales como cargadas de humor.

personal en lacreación de los personajes. Ambas partes **han tenido un aceptable éxito en Japón,** aunque sin llegar a las cotas de otras producciones.

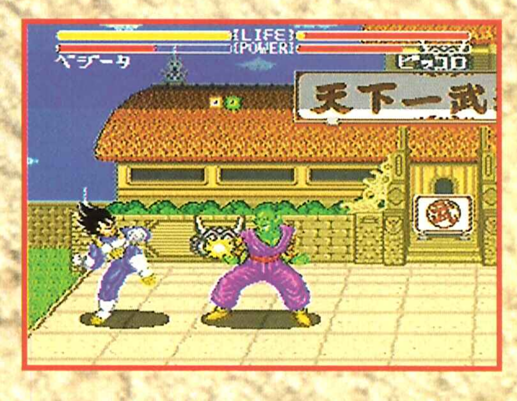




TÉCNICA: Muy Bueno
ESPECTACULARIDAD: Bueno
CONTROL: Bueno
VARIEDAD DE GOLPES: Bueno

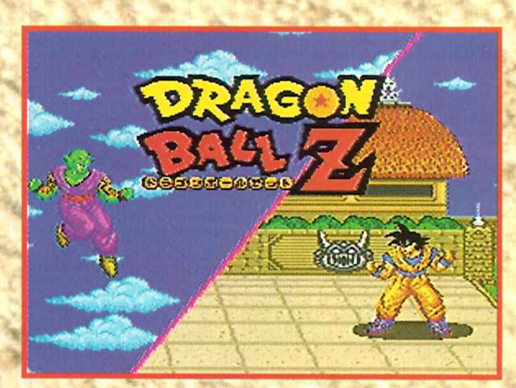
DRAGON BALL Z
(Super Famicom)
Un sueño hecho realidad

La aparición en Japón hace dos meses de esta nueva versión consolera de la exitosa serie televisiva, fue un **auténtico bombazo.** Y es que no era para menos: **16 sabrosísimos megas**



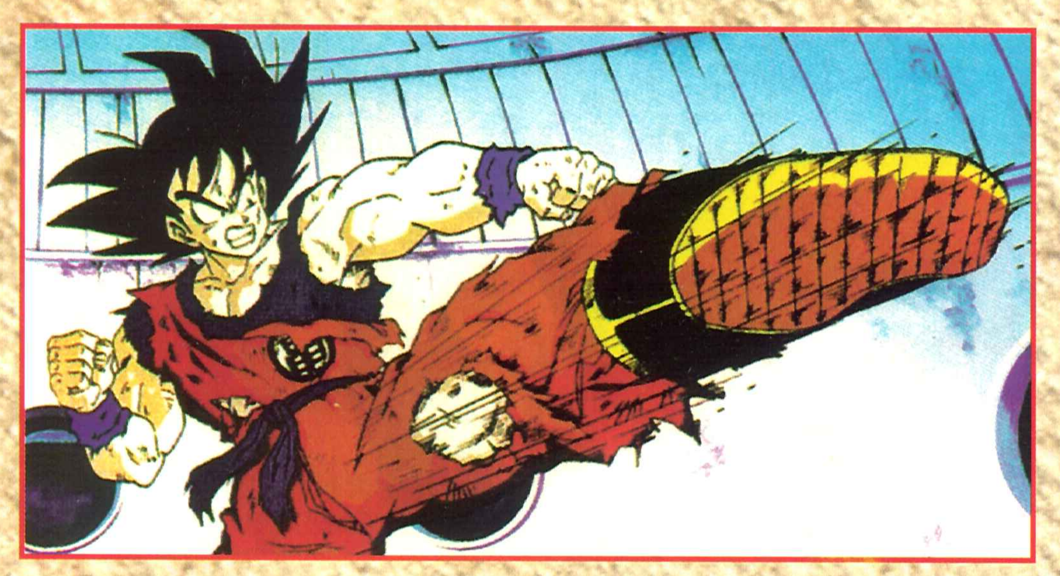
Es DragonBall Z. El juego que está pidiendo a voces todo el mundo, el juego por el que claman millones de máquinas Super Nintendo, el juego que ha hecho y va a seguir haciendo época, el juego de lucha. Y ya está.

para un arcade de lucha al estilo Street Fighter, cuyos protagonistas son los archiconocidos Son Goku, Picolo,



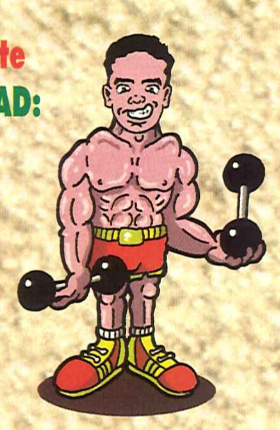






Vegeta y el resto de la tropa habitual de la serie. La excelente conversión sorprendió a todo el mundo: utilización brutal del scroll parallax, suelo en 3-D y la novedad de **plasmar a los luchadores en diferentes planos (Split Screen)** satisfizo al más exigente fan de la serie. Sin duda, un más que probable sucesor del Street Fighter para Super Nintendo, que difícilmente se distribuirá en Europa.

TÉCNICA: Excelente
ESPECTACULARIDAD: Muy bueno
CONTROL: Muy Bueno
VARIEDAD DE GOLPES: Muy Bueno



EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE
(Super Famicom)
A la sexta va la vencida

Sí, porque en la sexta entrega de esta serie fue en la que, por fin, pudimos disfrutar de un juego de **lucha "one vs one"**. Y sin duda ha sido un gran acierto, pues ni las cuatro producciones tipo "Final Fight", ni el discreto RPG (bastante flojete, por cierto) se podían encuadrar en ese tipo de cartuchos. Una de las grandes novedades que





presentaba este juego fue el **argumento apocalíptico y postnuclear,** que se rescató del comic en el que estaba basado. Ocho luchadores, diferentes escenarios y unos movimientos algo discretos (todo hay que decirlo) para completar 8 megas de memoria. Un cartucho que en nuestro país, casi con seguridad, **no tendría tanto éxito como en Japón**. .

TÉCNICA: Bueno
ESPECTACULARIDAD: Muy bueno
CONTROL: Bueno
VARIEDAD DE GOLPES: Bueno

Los personajes más detestables

Geese Howard



¿Qué decir de un tipo que secuestra muchachitas, mata ancianas y roba a invalidos? Sin lugar a dudas, Geese es el "malo de la película" por

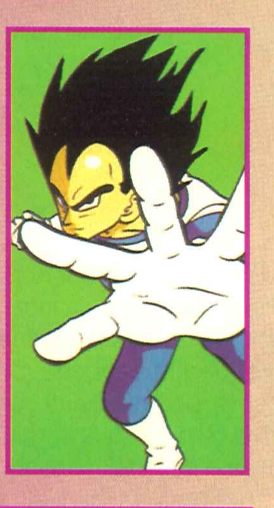


Jack Turner

Con este lamentable aspecto no se puede llegar lejos. Gordo, mal encarado y estúpido son algunas de sus más aclamadas virtudes. Y para colmo, lleva mascando el mismo chicle desde hace cuatro años.

Vegeta

No es de recibo venir a nuestro planeta, destrozarlo, y encima querer ser el guerrero más fuerte del universo. Vegeta es el típico personaje al que los porteros de discoteca nunca dejarían entrar.



Zangief

Este ruso está marcado por ser uno de los luchadores más lentos y toscos del planeta. Su destino son las derrotas, a pesar de que explote al máximo su anunciada agresividad.



FATAL FURY (Neo Geo & Mega Drive)
La solidez de una gran saga

El prestigioso repertorio de la serie de Fatal Fury tiene un lugar asegurado en **el más alto estatus de la "jet set" de los juegos de lucha**. Desde la primera conversión realizada por SNK para la Neo Geo hasta la segunda parte de esta misma consola, pasando por la versión para Mega Drive, el **altísimo nivel** ha sido el denominador común. Pero vayamos por partes.

Fatal Fury. El juego de lucha más versionado de todos los tiempos. En Neo Geo, la madre de todas las batallas, en Mega Drive, en... No hay quien pare a este monstruo de jugabilidad, héroes en ristre y megas.



Verano del 92: aparece la primera parte de este programa para Neo Geo. La convulsión en el mundo de los beat'em up es total; **55 megas**, fases de bonus, dos jugadores simultáneos y una **calidad técnica incomparable** con lo visto hasta el momento. **Marzo del 93** : Fatal Fury aterriza en la Mega Drive. Es el primer juego de este tipo para los 16 bits de Sega; 12 megas, **jugabilidad de película**, aunque algo flojo en su aspecto sonoro. **Abril del 93:** la irrupción del Fatal Fury 2 en Neo Geo deja boquiabiertos a los que creían haber visto todo en cuanto a "one vs one" se refiere; la impactante cifra de **106 megas** lo deja todo muy claro. La **calidad gráfica y musical** supera al mismísimo Street Fighter, aunque queda por debajo de éste en cuanto a jugabilidad.

En definitiva, una exitosa carrera que tendrá su continuación en la Super Nintendo. Los hermanos Bogard no parecen tener límites.



Fatal Fury Neo Geo
TÉCNICA: Bueno
ESPECTACULARIDAD: Muy Bueno
CONTROL: Bueno
VARIEDAD DE GOLPES: Bueno



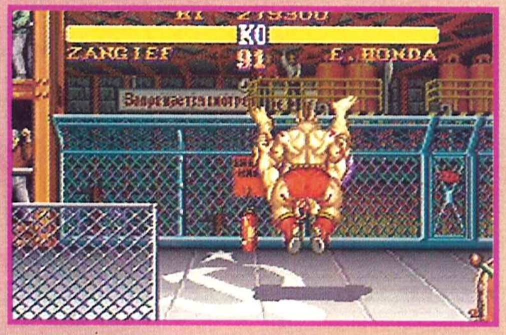
Fatal Fury 2 Neo Geo
TÉCNICA: Excelente
ESPECTACULARIDAD: Muy bueno
CONTROL: Muy Bueno
VARIEDAD DE GOLPES: Excelente



Fatal Fury Mega Drive
TÉCNICA: Bueno
ESPECTACULARIDAD: Bueno
CONTROL: Bueno
VARIEDAD DE GOLPES: Bueno

LOS GOLPES MÁS SALVAJES







TINY TOON Adventures

GAME BOY

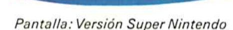
NUEVO!

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo Entertainment System

Atrévete con los Tiny Toons

Ya puedes disfrutar de otro fantástico videojuego de Konami para las tres consolas de Nintendo: Game Boy, Super Nintendo y NES.
Un magnífico título para jugar con Buster Bunny, Plucky Duck, Hamton y muchos más. ¡Con gran calidad de gráficos y sonido de primera!
Tiny Toon Adventures.
La nueva dimensión para tu consola de videojuegos.
!Alucinante!



Pantalla: Versión Super Nintendo

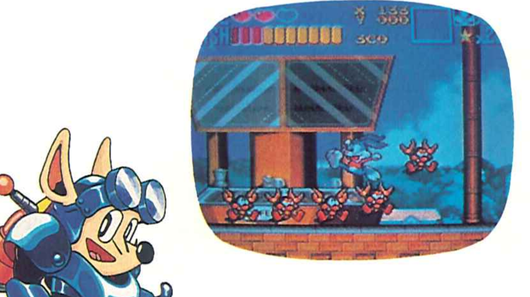


Pantalla: Versión Super Nintendo

- Originalidad: 8
- Gráficos: 9
- Animación: 9
- Sonido: 8
- Valoración Global: 9











Pantalla: Versión Super Nintendo



KONAMI®

Super Entretenimiento con videojuegos

Para más información, llama al teléfono del Club Nintendo de Erbe: 91 – 5628301





WORLD HEROES
(Neo Geo)
El campeonato intemporal

El hecho de organizar un campeonato en el que participan **guerreros de todos los tiempos** resultó, cuando menos, una idea curiosa. Sin embargo, el tamaño de los sprites (ligeramente más pequeños de lo habitual) y la resolución de los movimientos (mejorables) restaron calidad al juego. La **imponente cifra de 82 megas** se reveló como algo engañosa. Pero seamos justos. Estamos hablando de un beat'em up de Neo Geo, y sólo la comparación con posteriores producciones de SNK le sitúa en un nivel inferior. Por ello, World Heroes es también considerado como **un clásico** dentro de este tipo de juegos.



World Heroes es otro ejemplo de lo que Neo Geo puede dar de sí cuando se habla de lucha. Muchos personajes y muchos ideales para un juego salvaje.

TÉCNICA: Bueno
ESPECTACULARIDAD: Bueno
CONTROL: Muy Bueno
VARIEDAD DE GOLPES: Bueno

ART OF FIGHTING
(Neo Geo)
Arte, lujo y espectáculo

Art of fighting es "otro" de los mejores. Tiene la vitola de ser el primer cartucho que **entró en el grupo de lo 100 mega shock** con la escalofriante cifra de **102 megas.** Por supuesto, contiene una calidad gráfica increíble y unos efectos sonoros muy bien resueltos, pero sobre todo destaca por dos aspectos: la utilización de un **zoom que acerca los**

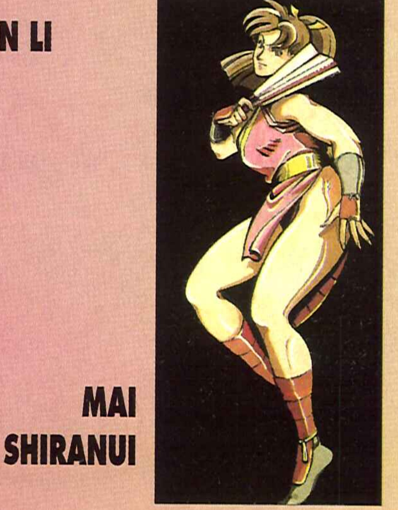




TOP CHICAS



CHUN LI



MAI SHIRANUI

TOP CHICOS

ROBERT GARCÍA



ANDY BOGARD





¡EN EL ESPACIO NO HAY NADIE QUE TE ARREGLE EL COCHE!



Original Nintendo Seal of Quality™







De camino a una cita romántica con la mujer de sus sueños, al pobre B.O.B. se le acaba la buena racha. A años luz de distancia de su hogar, estrella el descapotable espacial de papá contra un asteroide. Pero la ira de su padre no es nada comparada con el barrio de mala muerte en el que se ha quedado tirado... Echa una mano al pobre B.O.B. en su batalla contra las pandas de matones extraterrrestres ¡para que llegue a tiempo a la cita con su novia galáctica!

Nintendo



ELECTRONIC ARTS

DROSOFT Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid

LA LUCHA EN LAS RECREATIVAS



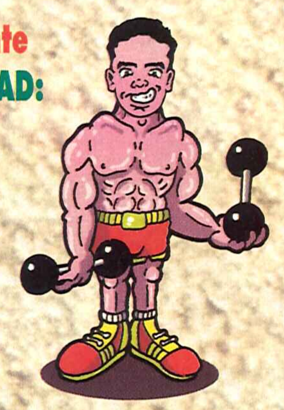
Los ruidos de los petacos, pitidos incesantes como melodía de fondo, son el primer sonido con el que me encuentro. Pero a pesar del escándalo, la auténtica atracción no son los Pin-balls. ***La gente se arremolina en torno a las máquinas electrónicas*** *y jalea contenidamente a los jugadores. Matamarcianos, fútbol, puñetazos, tiros, inteligencia... Pero sobre todo, lucha.* ***"A mi esto de las maquinitas no me va mucho, pero el Mortal Kombat me flipa"****, comenta José después de marcarse una partida. Y como José hay mucha gente "flipada". "Jugar a dobles es lo más divertido, te picas con un "colega" y te desahogas". Los encargados de los salones están de acuerdo al afirmar que las máquinas más jugadas son las de lucha:* ***"Estas máquinas están siempre ocupadas y rodeadas de mirones"****. World Heroes, 3 Count Bout, Fatal Fury, todas tienen su círculo de adictos que machacan una y otra vez los golpes de sus luchadores favoritos.* ***La verdadera atracción del momento es el Mortal Kombat****. Este juego se ha ganado a pulso la preferencia de los chavales (y no tan chavales) gracias a su "originalidad, variedad de golpes y alucinantes gráficos". Lo cierto es que las recreativas mandan, y* ***los juegos que triunfan en las salas terminan convirtiéndose en los más cotizados cartuchos para consola****. Si todavía queda algún incrédulo, basta con echar una ojeada a las ventas del Street Figther II...*





personajes a la pantalla, y la **espectacularidad de algunos golpes** a prueba de escépticos. Su éxito es comparable al del Street Fighter, en cuanto a recreativas se refiere, y todos estamos ansiosos por contemplar la versión para Super Nintendo.

TÉCNICA: Excelente
ESPECTACULARIDAD: Muy bueno
CONTROL: Muy Bueno
VARIEDAD DE GOLPES: Excelente





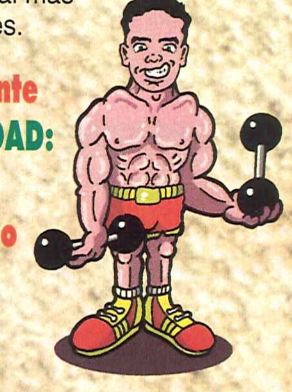


3 COUNT BOUT
(Neo Geo)
Emociones fuertes

3 Count Bout ha sido el último beat'em up en llegar hasta nuestro país, y no por ello el peor (ni mucho menos). Como ya os comentamos en el anterior número -echad un ojo a la nota y ya veréis-, la **calidad y definición de los gráficos** es lo m-e-j-o-r que hemos visto hasta la fecha sobre una de estas máquinas: simplemente bestial. Y **lo mismo ocurre con el sonido**: el crujir de huesos pone los pelos de punta al más ducho en estas lides.



TÉCNICA: Excelente
ESPECTACULARIDAD: Muy bueno
CONTROL: Bueno
VARIEDAD DE GOLPES: Muy Buena





ESTOS PRECIOS VAN CONTIGO

~~4.900~~ 3.900
ADVENTURE ISLAND



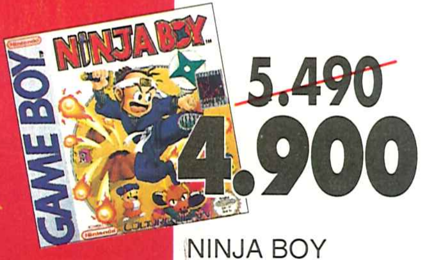
~~4.900~~ 3.900
BATMAN



~~5.900~~ 4.900
FIGHTING SIMULATOR 2 in 1



~~4.900~~ 3.900
GODZILLA



~~5.490~~ 4.900
NINJA BOY

~~4.490~~ 3.900
SHADOW WARRIORS

~~4.190~~ 2.900
TRAX



~~4.500~~ 3.900
ADVENTURES OF STAR SAVER



~~4.190~~ 3.490
BATTLE UNIT ZEOTH



~~4.990~~ 3.900
BLASTER MASTER J.R.



~~4.990~~ 3.900
CASTELIAN



~~5.390~~ 4.900
MICKEY MOUSE



~~5.390~~ 3.900
PALAMEDES



~~4.190~~ 3.900
POWER RACER



~~4.990~~ 3.900
Q'BERT



~~4.900~~ 3.900
SNOOPY



~~4.190~~ 3.900
SPANKY'S QUEST



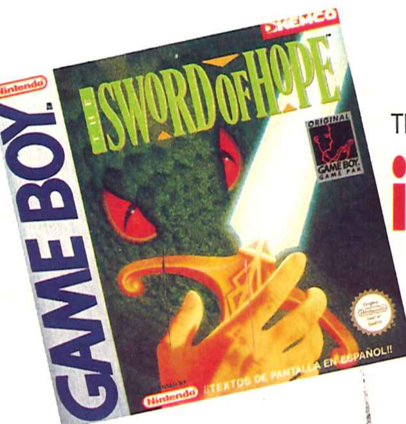
~~5.900~~ 4.900
THE JETSONS ROBOT PANIC



~~5.490~~ 4.900
WORLD BEACH VOLLEY



1er JUEGO DE ROL PARA *GAME BOY* CON PANTALLAS EN CASTELLANO



THE SWORD OF HOPE
¡NOVEDAD!
3.900

VAN CON TU *GAME BOY*™





AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. (91) 803 66 25 (8 Líneas)
Fax. (91) 803 35 76 - (91) 803 22 45

STREET FIGHTER II TURBO

Rozando la perfección

CAPCOM

SUPER NINTENDO

MEGAS 20

Capcom no se ha quedado atrás en esta nueva avalancha de cartuchos de acción, y ya ha preparado sus cartas. Street Fighter II Turbo es una **nueva versión del legendario arcade**, que ha aumentado el número de megas hasta llegar a 20. Esto supone que **la calidad de los gráficos** ha sido mejorada notablemente y se podrá disfrutar de lo que se ha dado en llamar "**2 juegos en 1**", es decir, tanto el modo Turbo como el Champion Edition están incluidos en el mismo cartucho. Esto significa que se podrá elegir a Sagat, Balrog, Vega y Bison, y realizar combates que enfrenten al mismo personaje consigo mismo.

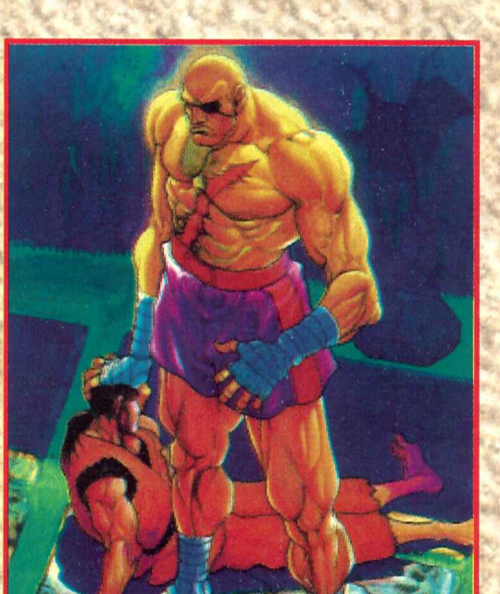


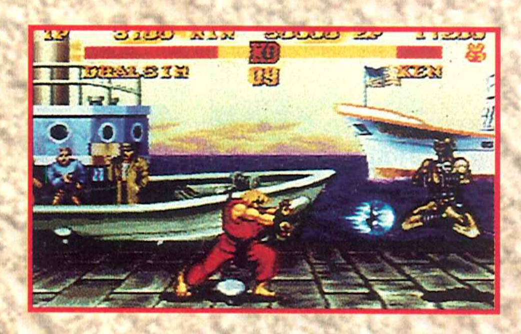
Pero además, la versión Turbo es un **15 por ciento más rápida** que la normal y se han incluido **nuevos golpes especiales**. Por ejemplo, Chun Li podrá utilizar una bola de fuego, y Dhalsim tendrá el poder de aparecer y desaparecer a su gusto.

Lo que se espera

Sin duda, esta nueva producción va a arrasar en el difícil mercado de los beat'em ups, e incluso puede que supere en éxito a la primera versión.











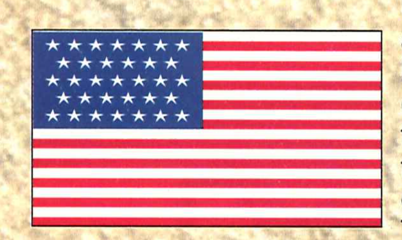
STREET FIGHTER II CHAMPION EDITION

El cartucho más esperado



MEGAS 16

MEGA DRIVE



Un éxito más que asegurado tras la larga y tensa espera que han tenido que sufrir todos los usuarios de la Mega Drive. Tendrá su justa recompensa.

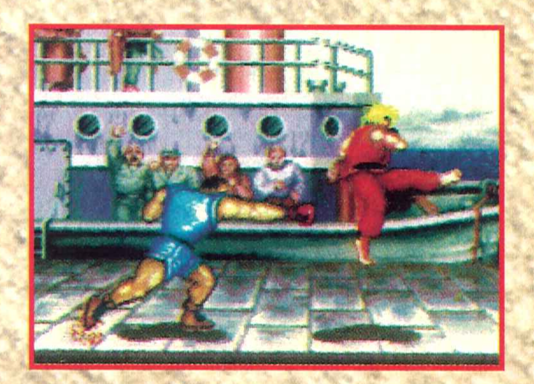
Este cartucho se ha convertido en el juego más esperado y deseado por los usuarios de Mega Drive. Después de unos cuantos meses de rumores, noticias desmentidas, publicidad y promesas varias, por fin va a salir a la luz la versión para los 16 bits de Sega del **mejor juego de lucha de todos los tiempos**. Y como ya se había anunciado hace tiempo, el programa elegido será el **Champion Edition**, que está arrasando en las máquinas recreativas.

Por tanto, la elección de los **cuatro últimos personajes** está asegurada, con lo cual ya tiene un interés añadido. Por otro lado, **el nivel gráfico ha superado a la primera versión** de Super Nintendo y se ha mejorado la **calidad de los movimientos** originales.

Aunque seguramente ya estéis hartos de oírlo, os recordaré que en este cartucho será absolutamente necesaria la utilización del famoso **pad de seis botones**, que en principio se creó pensando exclusivamente en este juego.

Lo que se espera

Lo que se espera de este cartucho simple y llanamente es que pueda superarse a sí mismo y consiga mostrar las últimas técnicas en programación para Mega Drive.











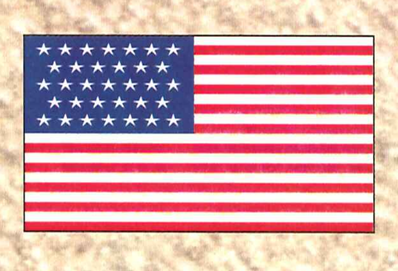


MORTAL KOMBAT

La fuerza del realismo

ACCLAIM



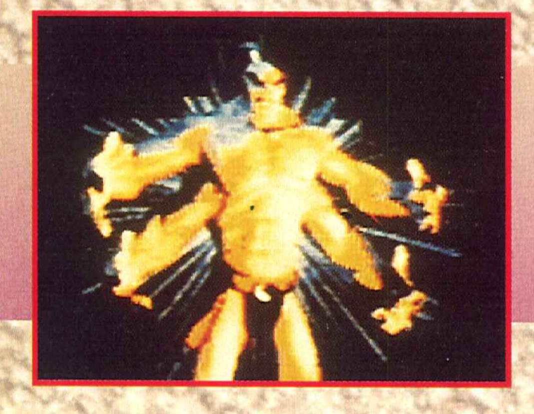






El fenomeno Mortal Kombat está convulsionando el mundo de los videojuegos. Tal es así, que la campaña de lanzamiento que ha preparado Acclaim ha roto todo tipo de moldes. La fecha prevista, **el 13 de Septiembre**, se ha dado a conocer como **el Mortal Monday**, y la expectación está creciendo hasta límites insospechados.En este día clave aparecerán las versiones para S.Nes, Game Boy, Genesis, Game Gear y Master System, es decir, un lanzamiento a lo grande. Y es que estamos hablando del arcade de lucha más jugado en las recreativas durante los últimos meses.

Mortal Kombat es, probablemente, **el beat'em up más realista y violento** que jamás se haya plasmado en una pantalla: decapitamientos, escenas sangrientas, golpes brutales... y todo realizado con un excelente nivel técnico, unos movimientos de ensueño y un sonido impactante. **Siete luchadores a elegir**, cada uno con un **arsenal de mortales y personales golpes**. Todo está preparado para el comienzo del legendario Shaolin Tornament de las artes marciales.



GAME GEAR

Con el mismo problema de limitación que la Game Boy, pero con más y mejores decorados.





MEGA DRIVE

De nuevo 16 megas en una versión muy similar a la de Super Nintendo, e incluso más aún a las recreativas. Será imprescindible el pad de 6 botones.



Una vez derrotados los seis participantes, comienza el verdadero espectáculo. El luchador que consiga llegar a este privilegiado status deberá enfrentarse **contra una imagen de sí mismo**. Después, la **pareja de asesinos** más buscada del planeta constituye la siguiente traba en el camino hacia la gloria. Y como apoteósico final (si alguien tiene la fortuna de llegar hasta aquí), los dos últimos guerreros: **Goro, el dragón de los cuatro brazos** capaz de petrificar a sus oponentes en pocos segundos, y **Shang Tsung,** el culpable de que esta competición se convierta en un combate mortal.

La extensa variedad de animaciones y la alta intensidad de las secuencias de lucha convierten este programa en **una maravilla visual**. Además, la furiosa jugabilidad, conseguida gracias a las **diferentes técnicas de movimiento de cada luchador**, pretende igualar las más altas cotas conseguidas hasta ahora. Aunque la limitación de megas con respecto a la recreativa no permita alcanzar la calidad de algunas animaciones, el nivel de los **efectos de sonido y la defini ción de los gráficos** han superado al original.

Por supuesto, añadid fases de bonus y todo tipo de sorpresas a lo largo de la interminable lucha por la supervivencia.

Lo que se espera

Un torrente de brutal acción, solo al alcance de aquellos que dan poca importancia a su vida. Pronto los personajes de este programa serán tan conocidos como los del Street Fighter.



SUPER NINTENDO

16 megas para aprovechar la totalidad de los movimientos y la calidad de los gráficos, aunque algunos detalles del decorado se han suprimido.







GAME BOY

La limitación de botones le hace perder algunos golpes, pero la diversión y el realismo son igual de buenos.



MEGA CD

El mismo día en que aparecen el resto de las versiones, saldrá a la luz para Cd-ROM. Acclaim ha tratado este soporte como se merece, obteniendo un resultado alucinante.



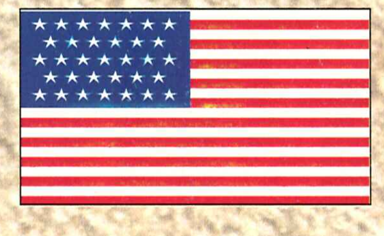


ETERNAL CHAMPIONS

La sorpresa de Sega

SEGA
MEGA DRIVE





Eternal Champions es una bomba a punto de explotar, un gran cartucho diseñado para Mega Drive que, aunque de momento sea desconocido para el público hispano, **puede dar unas cuantas vueltas** a cualquiera de los sagrados en estas lides que vagan por ahí. Si no lo créeis, podéis esperar hasta diciembre para comprobarlo, pero por lo que pudiera pasar hasta entonces, nos encantaría daros unas cuantas pistas sobre estos campeones de la eternidad. Primero, la historia.



Estamos en el año 2225 y el equilibrio entre el bien y el mal se ha roto por completo. Uno de los campeones de la eternidad debe viajar en el tiempo, retroceder unos añitos y encontrar a los 10 mejores luchadores que quieran enfrentarse al destino. A partir de ahí, todo es lucha, **lucha vibrante y de la mejor calidad** que los chicos de Sega han metido en una placa de 16 megas con los gráficos de **los protagonistas más enormes** que se hayan visto sobre una Mega, con **las animaciones más conseguidas** que se puedan degustar -cada jugador tiene alrededor de 35 movimientos únicos-, y con unos **escenarios súper originales** que dejan atrás todo lo que hayas sentido y gozado hasta el momento. Y ahora, las opciones.

Eternal Champions permite demostrar sus fuerzas a uno o dos jugadores simultáneos, al tiempo que plantea opciones innovadoras tipo **programar el nivel y la forma de los entrenamientos,** o tipo **lucha-contra-el enemigo-y-los-elementos** (todos contra el protragonista). Tanto en el modo torneo (esto sí es igualito al Street Fighter II) como en el de exhibición, esta joya de Sega se sube al carro de los nuevos tiempos y ofrece una magnífica repetición de todo el desarrollo de la partida, a cámara lenta, rápida y con todas las posibilidades que te puedas imaginar.

Lo que se espera

Todo un éxito. Vale, no tiene nombre, pero posee unas cualidades imprescindibles para desbancar a otros cartuchos demasiado establecidos.

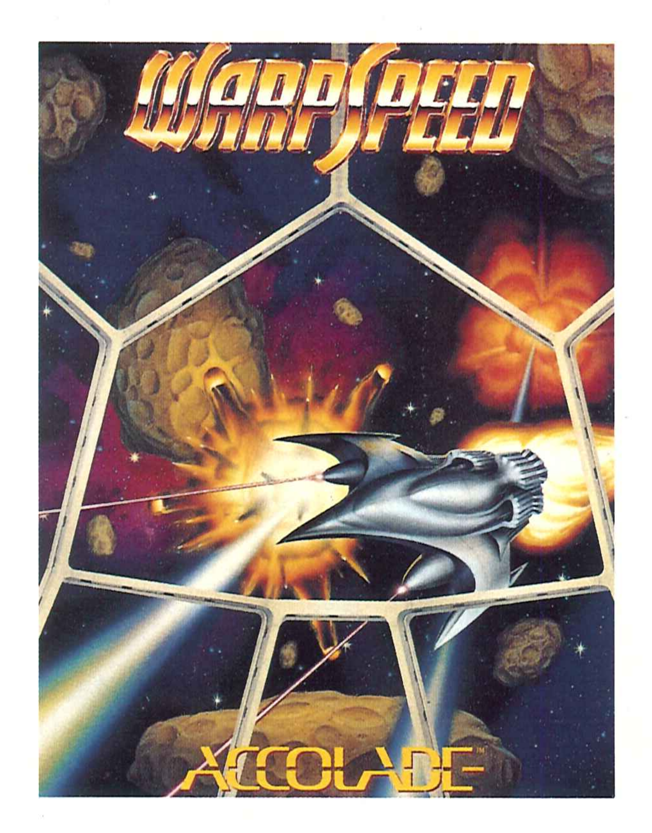








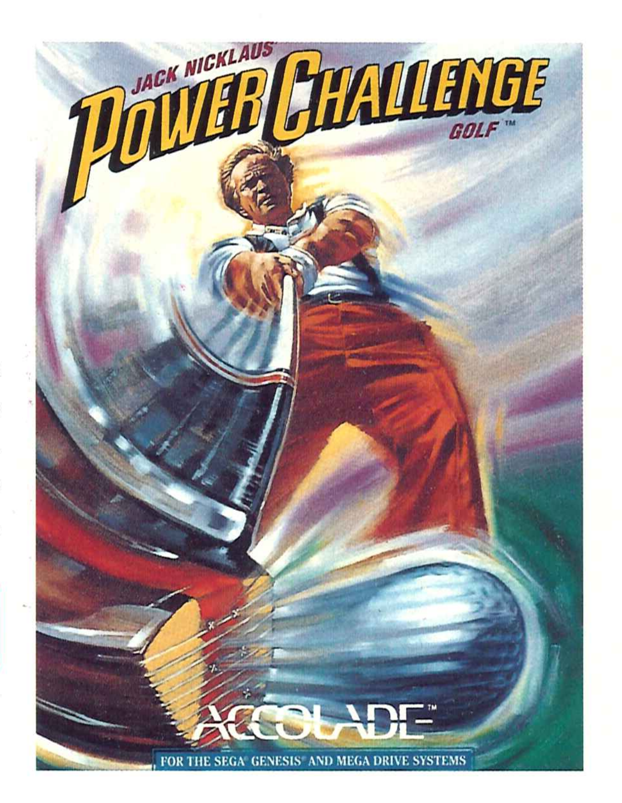
JUEGOS CON PERSONALIDAD



Durante cientos de años la paz ha reinado en el planeta azul. Pero, de repente, se han visto agujeros negros dirigiéndose a extrañas galaxias lejanas. Y la Tierra se encuentra en peligro de ser invadida por una horda de alienígenas. Un grupo de científicos trabajan sin descanso para crear la primera de una flota de naves capaces de repeler a los escuadrones enemigos.

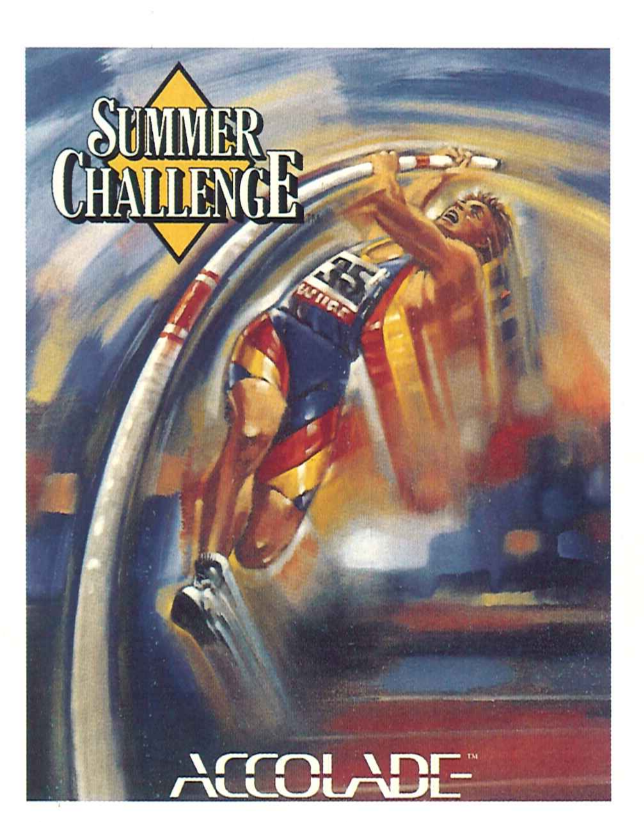
Naves espaciales en 3D, fantásticos efectos sonoros, y una mezcla de estrategia y acción te harán disfrutar al máximo de cada uno de los siete diferentes escenarios, con posibilidad de luchar contra dieciséis diferentes naves enemigas, cada una de ellas con características propias.

Disponible en MEGA DRIVE



Incluye dos recorridos diseñados por Nicklaus, jugadores de golf totalmente digitalizados, incluído el mismísimo Jack Nicklaus. Una amplia variedad de golpes de golf; estadísticas individuales; de 1 a 4 jugadores; modo torneo, stroke, y práctica; sonidos digitalizados son algunos de los ingredientes que encontrarás en el más completo juego de golf para tu Mega Drive.

Disponible en MEGA DRIVE



Es la simulación de deporte más realista de su tipo. Una mezcla de estrategia y acción que pondrá a prueba tu rendimiento al máximo. Dos modos de juego: Práctica y Competición; posibilidad de volver a ver tus "momentos de gloria", con el modo de repetición; ocho grandes pruebas en un solo juego: Tiro al Arco, Ciclismo, Equitación, 400 metros lisos, Salto de Altura, Jabalina, Kayak, y Salto con Pértiga.

Disponible en MEGA DRIVE

Distribuido por:



Pº de la Castellana, 52 - 28046 MADRID
Tel: (91) 561 0197 - Fax (91) 562 75 05

WORLD HEROES

Un puñado de héroes legendarios

SUNSOFT
SUPER NINTENDO

MEGAS 16

Este cartucho será uno de los platos fuertes de los próximos meses entre los poseedores de la 16 bites de Nintendo. Al igual que Fatal Fury, la garantía que supone el **éxito cosechado en su anterior versión para Neo Geo** es toda un tarjeta de presentación.



Parece que los 16 megas han sido aprovechados correctamente, para dar al programa una serie de detalles técnicos que son muy de agradecer. Así, el cartucho contiene una **gran variedad de movimientos** de todos sus personajes, y el interesante **modo de "lucha a muerte"** que hace que sea considerado como un juego apto únicamente para valientes. Y éstas son sólo algunas de sus principales virtudes.

En otro orden de cosas, se han sabido introducir una serie de **novedades bastante atractivas,** que hacen que el programa, además de bueno, tenga tintes de originalidad. El variado uso de las armas es totalmente nuevo, asi como **la técnica y los golpes especiales** que pueden realizar los principales jefes guerreros.

En la inevitable comparación con el Street Fighter 2, se ha dicho que World Heroes no tiene el mismo y alucinante efecto de profundidad. Sin embargo, este detalle sólo puede tener importancia para sus detractores, ya que no influye en absoluto a la hora de poder considerarle como un gran juego. Bien es cierto que el tamaño de los sprites no es el mismo que en la versión para Neo Geo, como es lógico, pero tanto **la calidad como la definición de los gráficos** sí que rayan a la altura de lo esperado, e incluso sorprenden en algunas ocasiones. Así que no te dejes engañar por las críticas negativas.



Lo que se espera

Dotado de calidad más que suficiente para triunfar, se espera que este cartucho salga a la venta en Japón en el mes de julio. Su llegada a España ya es otro cantar. Pero esto es algo a lo que ya





3COUNT BOUT

SÓLO EN LOS MEJORES ESTABLECIMIENTOS ¡SOLICÍTALES INFORMACIÓN!

¿PODRÁS SOBREVIVIR A LA BATALLA FINAL?

NEO GEO



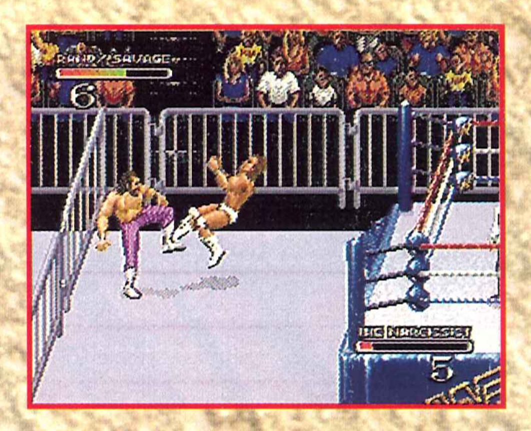


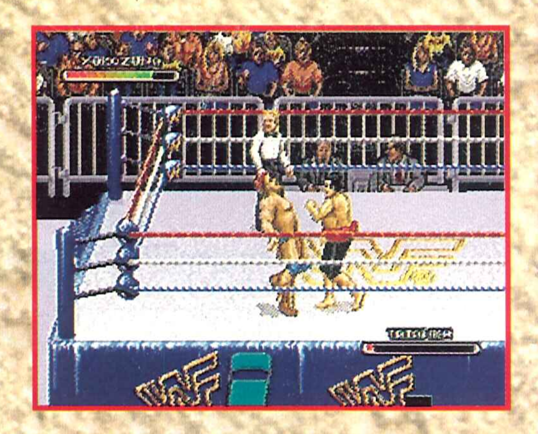




ROSELLÓ 184, 4rt. 3ª.
08008 Barcelona, Spain.
Tel.: (93) 323 45 65
(93) 215 07 58
Fax: (93) 323 46 54







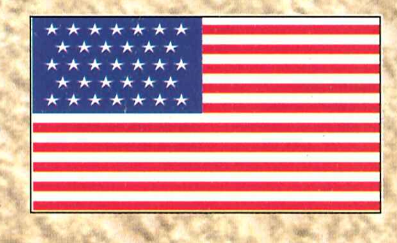
ROYAL RUMBLE

Doce hombres sin piedad

LJN

SUPER NINTENDO





Aunque este cartucho se salga un poco de la linea de juegos que estamos comentando en este reportaje, la enorme calidad que atesora nos ha "obligado" a incluirlo. Royal Rumble es una nueva versión de los conocidos WWF que incorpora infinidad de novedades. En primer lugar, hay **doce luchadores disponibles**, entre los que están todas las estrellas actuales de este deporte. Se ha incluido una increíble opción en la que aparecen **¡seis! personajes simultáneamente** en el ring. Además, todos contienen un buen número de movimientos a los que se añaden todo tipo de trucos y artimañas, tan empleados en este tipo de combates. Por supuesto no falta la competición del **Tag team**, en la que dos jugadores pueden enfrentarse a la máquina, en una pelea no apta para cardiacos. Y para colmo, el programa contiene un extenso número de melodías de una calidad sólo al alcance de los cartuchos de Neo Geo.

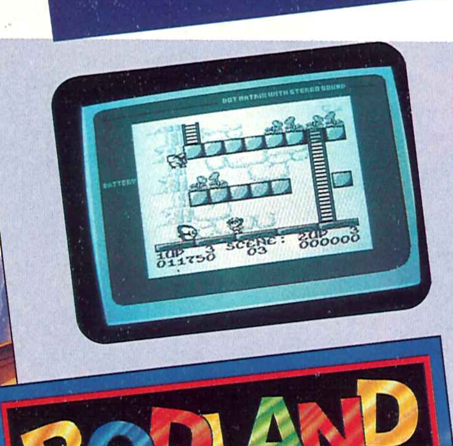




Lo que se espera:

Cartucho absolutamente salvaje y demoledor que «sólo» busca el espectáculo.

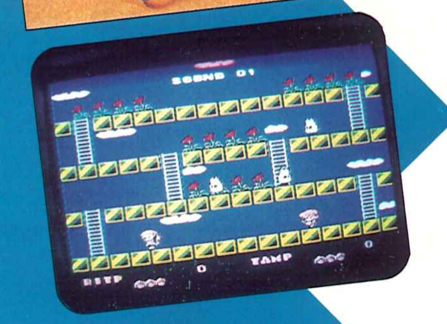




RODLAND

Plataformas

Algo muy extraño ha sucedido en este poblado de hadas. ¿Qué es lo que ha ocurrido para que los habitantes de la población hayan pasado de ser compañeros inseparables a ser enemigos irreconciliables? Han capturado a la madre de Tam y Rit y la han encerrado en lo alto de la Torre de Maboots. Sólo queda un remedio: que las dos hadas se pongan los zapatos de arco iris y, con la ayuda de las varas de Sheesanomo, ¡aticen en la cabeza a todo bicho viviente!



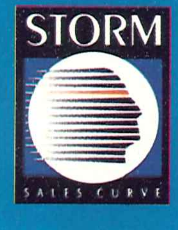




SUPER SWIV

Arcade

Elige entre un helicóptero de guerra o un jeep blindado y prepárate para entrar en el territorio enemigo como parte de las tropas de asalto de élite de SPECIAL WEAPONS INTERDICTION VEHICLES. Lucha contra helicópteros, tanques, peces voladores mecanizados, grandes instalaciones armamentísticas y mucho más en este juego de arcade. Pero, estate atento, el enemigo está armado con el último grito en armamento, incluyendo mortíferos misiles teledirigidos.



LICENSED BY
Nintendo
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION





DROSOFT Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Telf.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40

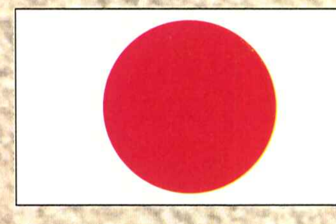


FATAL FURY

La furia en Super Nintendo







Como ya os comentamos en el pasado número, en el Big in Japan, la inevitable versión de Fatal Fury para la Super Nintendo ha salido ya al mercado (extranjero, por supuesto). Tan solo el nombre de esta legendaria saga ya supone una garantía, aunque quizá esta vez estemos ante la versión más floja de toda la serie. El programa cuenta con interesantes opciones "marca de la casa". La acción se desarrolla en **ocho escenarios distintos**, no falta ninguno de los



habituales personajes, fases de bonus, y además **los sprites tienen un tamaño considerable**. Sin embargo, la discreta calidad de algunos detalles técnicos condicionan el cartucho. La definición de los gráficos no está muy bien



conseguida, y la animación de los luchadores deja un poco que desear. De todos modos, el juego contiene **la misma jugabilidad** que las versiones de Neo Geo o Mega Drive.



Lo que se espera:

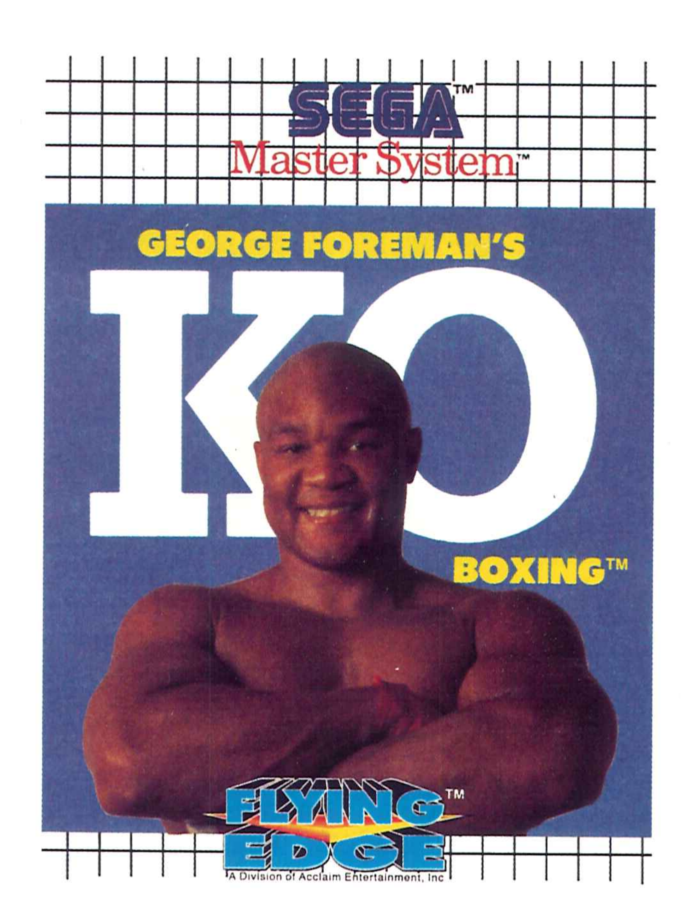
La extensa variedad de golpes y su relativa facilidad de ejecución no dejan lugar a dudas. Con un poco más de esmero en la realización técnica, estaríamos ante un extraordinario juego. Pero esto es lo que hay.







LO MEJOR DEL UNIVERSO

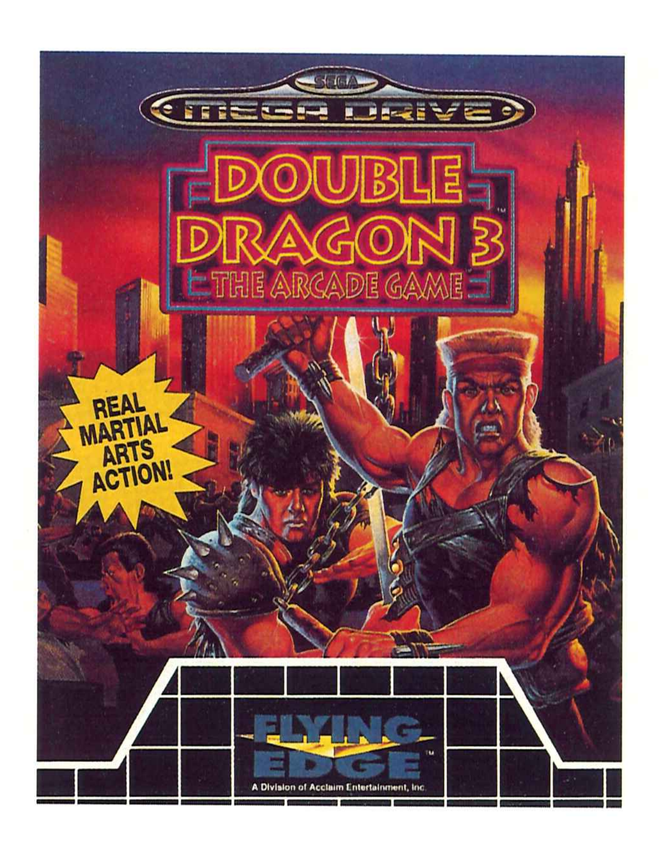


Compite por el título de Campeón mundial con los famosos contrincantes de los pesos pesados, abriéndote camino con los espectaculares golpes del "Gran George".

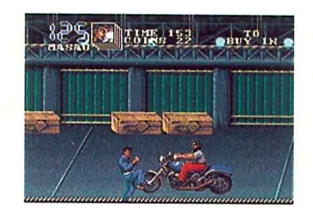




Disponible también en Mega Drive



¡La mejor aventura de artes marciales continua! Disfruta de la mejor conversión de máquina recreativa que ha pasado por tu Megadrive, con asombrosas animaciones y toda la acción en su máxima intensidad.







Distribuido por:



Pº de la Castellana, 52 - 28046 MADRID
Tel: (91) 561 0197 - Fax (91) 562 75 05



Primeras impresiones de la feria de Las Vegas

SUMMER CES®

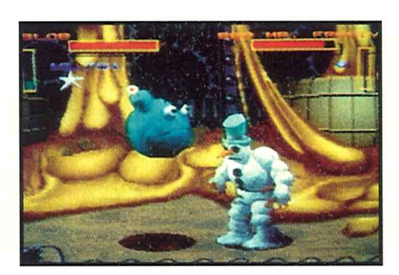
un CHAPARRÓN de NOVEDADES

Estamos en la cuna de los rascacielos, Chicago, y hace un tiempo de mil demonios... ¿Qué narices nos habrá traído aquí? Puees nada, el Consumer Electronics Show (C.E.S.) que este año, como todos los anteriores, ha reunido en la ciudad norteamericana, del 3 al 6 de junio, a cientos de curiosos y «jugones» de todo el mundo en el Centro de Convenciones de Chicago. Allí han encontrado las emociones necesarias para compensar tantas penalidades... ¡Agarraos a la silla de juegos, que lo que viene es para echarse a temblar!

Una de las empresas que más nos hizo soñar fue **Nintendo**, con una espectacular **cúpula geodésica** que llamó la atención de todos los visitantes.

Ya dentro del «stand», un vistoso **juego de rayos laser** que simulaba aeronaves de colores, saludaba a los visitantes. Pero vayamos al grano y digamos que la compañía nipona prepara **un auténtico bombazo: Traxx**. Un cartucho con mítico **chip Super FX** en sus entrañas, que nos trasladará a unos maravillosos circuitos en **tres dimensiones**. Su gran calidad técnica produce una notable sensación de realismo. ¡Cómo rodaban sus neumáticos y chirriaban los ejes al traquetear en los baches! Ya lo veréis, ya...

Todos vosotros sabéis que Nintendo tiene juegos inagotables, y uno de ellos es sin duda Mario World, que reúne en un solo cartucho para Super Nintendo **las tres primeras partes de la versión de NES**. Tendrá un nivel con todas esas zonas ocultas...







Ahí tenéis las primeras imágenes de Clayfighters (arriba izquierda), Mortal Kombat y el sabroso stand de Sega.

Hablando de Mario, no podemos dejar de mencionar a su malvado hermano gemelo **Wario, que tendrá su propia aventura en Game Boy, o a Kirby**, que volverá a las pantallas de Super Nintendo y Game Boy. Pero si preferís liaros a balazos, podréis desfogaros con **Battleclash 2**, con un ejército de alienígenas a tiro de vuestra **Superscope**. Y la noticia del siglo, por lo menos para algunos: el anuncio del ansiado **Jurassic Park para los 16 bits**, un súper cartucho 16 megas y multitud de dinosaurios con cara de muy pocos amigos...

A porrazo limpio

En vista del aluvión de versiones del **Street Fighter II** que están apareciendo para otras consolas, **Capcom está preparando un nuevo cartucho de 24 megas para Super Nintendo**, que no sólo tiene todos los elementos de la primera

versión fighter, sino incluso **los de la recreativa**. Por cierto, también hemos podido admirar uno de los **clónicos más simpáticos de este juego: Clay Fighters**, una divertida réplica con **muñecos estrafalarios** en lugar de fornidos gigantones y, cantidad de detalles graciosos

A otra cosa. El stand de **Acclaim** resultó uno de los más atractivos de la feria. No en vano, se presentaban todas las versiones **consoleras de Mortal Kombat**, ¡incluso para Game Boy! Todo el mundo espera el día en que por fin salga al mercado este juego de lucha sin paliativos. Pronto, pronto..

¡Ah!, y entre las novedades de **Accolade** para los 16 bits de Nintendo y Sega, tenemos a **Pelé!**, que cuenta con el apoyo de "**O Rei**",y a Speed Racer.

Segamanía en marcha

Si no sabéis lo que es la Segamanía, echad un vistazo a vuestro alrededor: ¿Ya? ¿qué véis? Ós lo vamos a decir: diversión a raudales. Por eso, para comprobar este extremo,nos dimos una vuelta por un «stand» de Sega repleto de



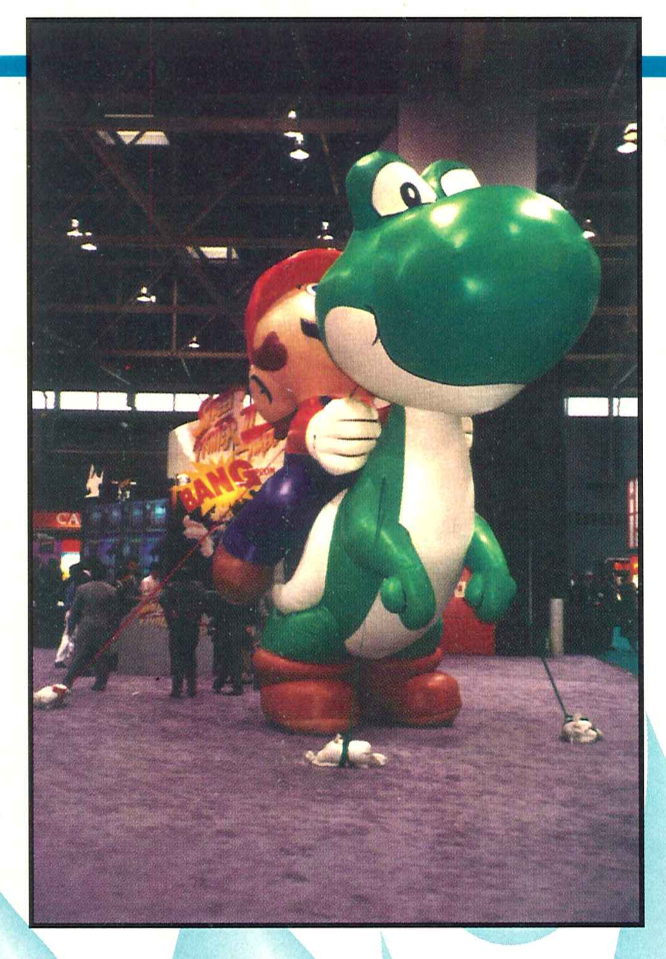
Más de Mortal Kombat, el juego de moda en lucha.

"Sonics"... y algo más: un nuevo cartucho llamado **Sonic Spinball, para todos los nostálgicos del pinball** que no quieren perder contacto con su erizo favorito.

Allí también pudimos admirar dos buenas novedades: **ToeJam and Earl 2 y Eternal Champions,** en sus versiones Mega Drive. Pero no fue lo único. En Game Gear, nos quedamos alucinados con **Surfing Ninja's**, un cartucho beach boy que os deparará muchas horas de diversión. Y, ¡toma ya!, en Mega CD, conocimos la noticia de que Jurassic Park iba a ser lanzado para este formato. Por supuesto, estos espantosos monstruos también harán de las suyas en cartucho. Con lo guapos que estaban disecados...

Si tenéis un amigo en Sebastopol y no habéis podido darle su merecido hasta ahora, **AT&T tiene la solución: un modem** que se conecta a la **Mega Drive** y os permite jugar con sólo elegir la opción de dos jugadores. Por supuesto, vuestro compañero tendrá que insertar también el cartucho en su consola. Para este sistema saldrán también juegos especiales.

Por otra parte, uno de los aparatos más codiciados por los visitantes del CES fue el **AS-1 de Sega, todo un pedazo de simulador de vuelo** que reproduce los movimientos reales de un avión y os permite, al mismo tiempo, contemplar unos **espectaculares paisajes en tres dimensiones**. Eso, sin contar los ensordecedores efectos sonoros que os dejarán pasmados...



El C.E.S. es una fuente contínua de información sobre videojuegos, detalles graciosos, eventos...



Presentamos la nueva generación de videojuegos. La realidad llevada a sus máximos extremos.

Los que estéis hartos de los formatos convencionales podéis empezar a anotar en vuestra agenda juegos como **Mad Dog, de American Laser Games**, donde se utilizan **secuencias reales de película en un juego interactivo**. La acción consiste principalmente en disparar con vuestra pistola a todo lo que se mueva en la pantalla. Este tipo de programas sólo se habían visto hasta ahora en los salones recreativos, pero muy pronto se van a **trasladar al poderoso Mega CD**.

Hablando del CD Rom de Sega, quedaos con la técnica de **Cinepak**, que permite a los programadores de la firma japonesa reproducir imágenes digitales en CD.

¡Ah! antes de que se nos olvide, deciros que Sega ya prepara el lanzamiento de la **nueva versión del Sega CD** (versión yankee del Mega CD), que se **venderá junto con la nueva Genesis** (que así se llama la Mega Drive al otro lado del Atlántico. Este aparato será más



Accolade y Pelé: juntos por el fútbol y la Super Nes.

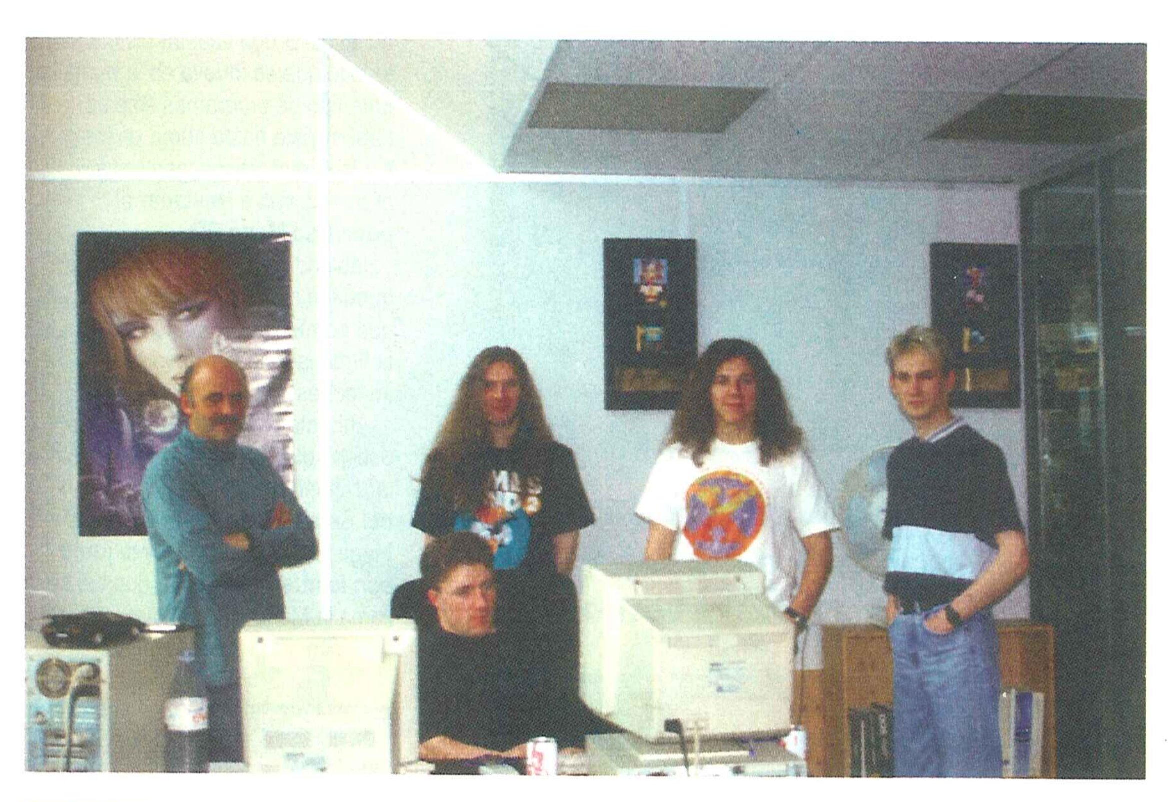
pequeño que la primera versión y, lo que es más importante, se venderá a 229 dólares (unas 27.500 pesetas), cuando antes costaba más de 300 dólares (más de 30.000 pesetas). Que cunda el ejemplo...

Y todavía hay muchas más cosas de las que hablar, pero ésas ya os las contaremos en el **próximo número de Hobby Consolas, que se presenta muy, pero que muy calentito**. ¡Ya lo veréis!

MARSHAL M. ROSENTHAL
& JOSÉ CARLOS ROMERO

ENTREVISTAMOS AL PROGRAMADOR Y MÁXIMO RESPONSABLE DE VECTORDEAN

Steve Bak: "El público nos pide más continuaciones de JAMES POND"



Una de las noticias más esperadas por los usuarios de Mega Drive es la vuelta del inspector acuático más gracioso y escurridizo de la historia de las consolas. Se trata de James Pond 3 - Operation Starfi5h, un juego en el que el agente submarino trasladará el escenario de sus aventuras hasta el espacio exterior.

Por este motivo, hemos decidido entrevistar a Steve Bak, máximo responsable de la serie y del equipo de programación Vectordean, para que nos exponga sus puntos de vista sobre este nuevo juego, el mundo de la programación y los cambios tecnológicos que se nos avecinan, para satisfacción de nuestros apetitos consoleros. Junto a estas líneas, podréis contemplar en exclusiva las primeras imágenes de James Pond 3 - Operation Starfi5h para Mega Drive. ¡A este bacalao no hay quien lo detenga!

HOBBY CONSOLAS: ¿Cuánto tiempo llevas dedicado a la programación?

STEVE BAK: Desde 1980, cuando me compré un Acorn Atom. Entonces me acababa de romper un dedo trabajando como minero, y me dieron 300 libras de indemnización por mi incapacidad laboral. Lo primero que hice fue expandir la memoria de ese ordenador de las 5k iniciales hasta las 12k, que no está nada mal... Gastaba todo mi tiempo y mi dinero en juegos como Paid Man, Defender y Scramble. Me encantaba jugar a ellos. Así que en cuanto me compré un ordenador, decidí empezar a programar mis propios juegos.

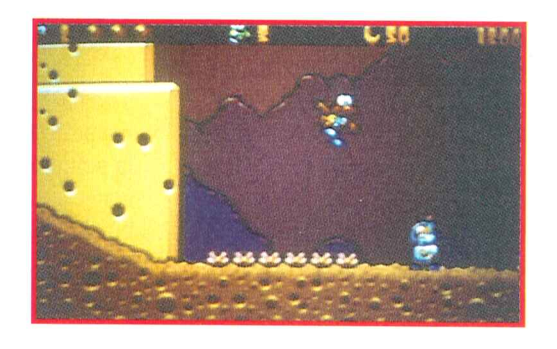
Mi primer programa fue... ¿hay alguien que se acuerde de Robot Nim? En él todo giraba en torno a unas cerillas que había que conseguir para hacer ciertas cosas, pero el que se quedaba con la última cerilla perdía la partida.

H.C.: Aparte de la potencia de las máquinas, ¿qué ha cambiado en el mundo de la programación desde esa época hasta ahora?

S.B.: Este sector está dirigido por señores con traje y corbata. Cuando yo empecé a programar, esta actividad era poco menos que "artesanal", de modo que uno podía fácilmente realizar sus juegos en su propia casa. De hecho, la mayor parte de mis primeros programas se gestaron entre las paredes de mi habitación... Tampoco eso quiere decir que todo fuera mejor entonces, ni mucho menos: ahora ganamos mucho más dinero. Eso se debe a que actualmente los proyectos son mucho más costosos en todos los aspectos.

H.C.: ¿Cuánto tiempo tardaréis en completar James Pond 3?

S.B.: Ese es un buen ejemplo de lo que acabo de decir. Este proyecto nos llevará aproximadamente dos años, y por ello necesitamos el apoyo económico de una gran compañía. De lo contrario, podríamos tardar cerca de cuatro años en completarlo. Y es que soy un gran defensor de que la programación debería prescindir de todo tipo de aprendizaje teórico. La única forma de aprender de





verdad es a través de una gran compañía, donde la gente pueda compartir sus puntos de vista y trabajar en equipo para resolver los problemas.

Otro inconveniente para los principiantes es que, dado el gran desarrollo que han experimentado las consolas, no se puede programar en casa. En el caso de James Pond 3, el equipo básico cuesta 5.000 libras (unas 900.000 pesetas), puesto que se compone de un par de monitores, un PC, un Snasm, una caja negra especial, etc. En total, cuando se finalice James Pond 3, habrá costado alrededor de 100.000 libras esterlinas y 2 años de labores de programación. Hasta ahora llevamos más de año y medio empleado en este juego.



Un mundo diferente

H.C.: ¿Ha cambiado tu actitud respecto a la programación desde que te iniciaste en esta actividad?

S.B.: Sí y no. Hace pocos años programaba un juego de acuerdo con los requisitos básicos establecidos. Si se tenía un límite de tiempo y de presupuesto, no se podía pedir más dinero para afinar el juego. En ese aspecto, las cosas han cambiado; el público espera lo mejor y, por tanto, se emplea todo el tiempo necesario para aprovechar al máximo las posibilidades de la máquina.

Por otra parte, todavía conservo el entusiasmo, aunque ya no programo tanto como antes. Ahora trabajo más en las labores de diseño y supervisión del proyecto, y no considero mi actividad como un trabajo propiamente dicho. Quien haya bajado a una mina, entenderá lo que quiero decir...

H.C.: ¿Crees que el abismo que existe entre los programadores y los ejecutivos "trajeados" que dirigen las compañías se está ensanchando?

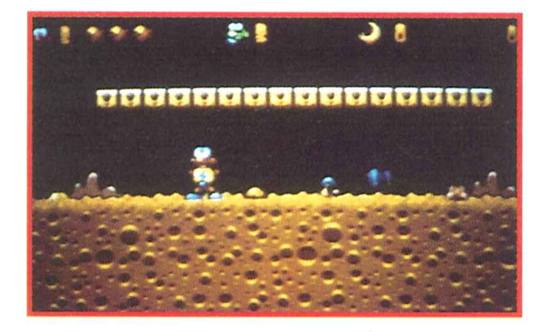
S.B.: Entiendo lo que quieres decir, pero no estoy de acuerdo con ello, al menos en lo que se refiere a las compañías en las que he trabajado hasta ahora. Participo en muchos proyectos de Electronic Arts, y puedo asegurar que sus máximos responsables conocen al dedillo los formatos con los que trabajan. Un buen ejemplo de ello es Kevin Shrapnell, que está perfectamente familiarizado tanto con los programadores como con los juegos.

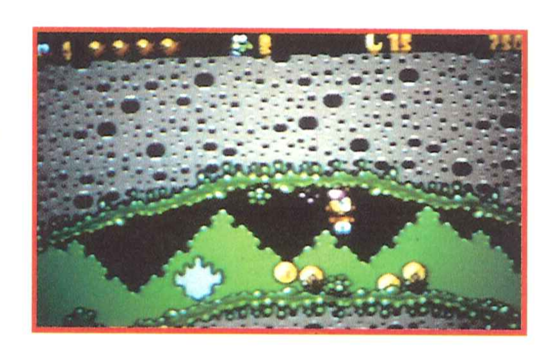
«La programación de un cartucho como James Pond va a costar unos dos años de trabajo y alrededor de veinte millones de pesetas»

Los directivos de Millennium también saben qué se puede esperar de cada formato. Además, las empresas tienen unos empleados que sirven de enlace entre programadores y cúpula directiva.

H.C.: ¿Qué volverías a repetir y qué cambiarías de todo lo que has hecho hasta ahora en el mundo de la programación?

S.B.: En líneas generales repetiría todo, aunque modificaría ligeramente algunas cosas. Nunca he tenido una especial inclinación a hacer de Vectordean un grande del sector. Lo único que pretendo es que la gente trabaje a gusto, y de esa forma recibirá su recompensa. En este momento hay cinco personas trabajando en el equipo; no son muchas, pero así es como nos gusta hacer las cosas. Tenemos una gran amistad, un ambiente relajado y generalmente nos lo pasamos bien. No tenemos ni vacaciones ni una presión excepcional para venir a trabajar. Si alguien quiere tomarse un día libre, se lo toma; y si no le apetece venir a trabajar, se queda en casa.

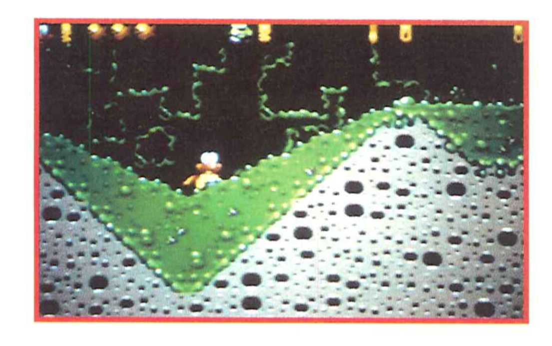




Al servicio del jugador.

H.C.: Si echamos un vistazo a los formatos actuales, ¿qué se puede decir de ellos?

S.B.: Vamos a favor de corriente. No me gustaría que nos adelantáramos demasiado. Formatos como el 3DO, el Konix y demás no son más que un nuevo paso adelante. No he visto el 3DO, pero estoy convencido de que el CD Rom es la única salida del sector. En un par de años, creo que todos los productos saldrán en este formato. Tenemos unos cuantos proyectos para él, pero por el momento no puedo decir nada más.



H.C.: ¿Te interesan todos los nuevos nuevos, como el 3DO y el Konix, o sólo vas al ritmo que impone el mercado?

S.B.: Nosotros nos limitamos a producir lo que nos piden. Si no nos hemos dedicado con más empeño a todos esos nuevos sistemas, es porque hasta ahora no se han impuesto sobre los otros. La Mega Drive y el Amiga son las dos mejores máquinas a nuestro juicio, y por eso nos dedicamos a ellas. Cuando la situación cambie, no tendremos ningún inconveniente en pasarnos a otros formatos. Pero de momento...

OCEAN: VIENTO EN POPA

Todos los que nos leéis mes a mes sabéis que Ocean lanzará, dentro de pocos meses, la conversión para todas las consolas Nintendo de Jurassic Park.

Este juego está basado en la nueva película de Steven Spielberg que trata de un experimento científico con



Jurassic Park *Game Boy*

dinosaurios. No contenta con eso, la firma británica prepara una avalancha de cartuchos de gran calidad: **Cool World** (Super Nintendo y Game Boy), **Super James Pond** (Super Nintendo, Nintendo y Game Boy), **Pugsley's Scavenger Hunt** (Super Nintendo, Nintendo y Game Boy), **Mr Nutz** (Super Nintendo) y **Lethal Weapon** (Super Nintendo, Nintendo y Game Boy).

Hagamos, pues, un repaso a ese aluvión de jugabilidad que va a invadir nuestras consolas.

Diversión mastodóntica

Éste es el año de la "dinomanía". Cada día aparece un dinosaurio, más grande y feroz que todos los conocidos hasta ese momento. Así las cosas, ¿a quién sino a Steven Spielberg se le podía haber ocurrido la idea de hacer una película donde esos monstruos asolaran toda una ciudad? Ocean, por su parte, ha sabido recoger el guante y ha decidido realizar sendas versiones del film para Super Nintendo, Nintendo y Game Boy.

Hasta ahora la conversión más completa que hemos podido ver es la de la portátil de Nintendo, y podemos aseguraros que a más de uno se le van a poner los pelos de punta. El juego reúne elementos de "shoot-'em-up" y algunas escenas de rol, y vuestro principal objetivo será impedir que nazcan nuevos monstruos de los huevos esparcidos por el escenario. ¡Espantosamente divertido!

Ha nacido una mascota

No podía pasar mucho tiempo sin que Mario viera peligrar su reinado en Nintendo. Mr Nutz ha llegado con muchas ganas de "pegaros" a la consola, machacando enemigos a golpe de nuez. Esta genial ardilla utiliza su cola como arma mortífera y salta, corre y nada a las mil maravillas.

La nueva mascota de Ocean va a entrar por la puerta grande de los 16 bits y no piensa darle un ápice de ventaja al venerable Mario. Tal vez los dos juntos harían una buena pareja... pero, de momento, nos conformaremos con esperar a que salga Mr Nutz para Super Nintendo, allá por el mes de octubre.



Mr Nutz *Super Nintendo*

El poder de la seducción

Tras su paso por Super Nintendo (en los países más adelantados del mundo de las consolas), Cool World llega con los mismos aires de provocación a Nintendo y Game Boy. El argumento del juego se basa en Jack Deebs, un artista del "mundo real", que ha sido trasladado a otra

dimensión atraído por los encantos de Holli, un personaje de fantasía que pretende ser una mujer normal y corriente. Lo peor es que los habitantes del mundo de la fantasía pretenden sembrar el caos en el real, colándose a través de unos agujeros.

Afortunadamente, ahí estáis vosotros para ponerles en su sitio mediante vuestro bolígrafo multiuso. Además, los gráficos del juego resultan tan curiosos como su propio argumento, con un montón de escenarios diferentes que



Cool World *Super Nintendo*

os harán sentir la tentación de quedaros a vivir allí...

La casa de Tócame Roque.

La familia más divertida de Nintendo no deja de meterse en líos. Nos referimos, claro está, a los Addams, y a la segunda parte de sus aventuras en las tres consolas de Nintendo, titulada Pugsley's Scavenger Hunt. La "encantadora" Wednesday ha escondido seis objetos por la mansión de los Addams, y al pobre Pugsley no le queda más remedio que buscarlos como un desesperado, salvando una multitud de trampas Esta familia está loca de atar, pero todo sea por pasar un rato tan divertido como el que nos proporcionan las aventuras de los Addams. ¡Y con esta ya van dos!

Misión en las profundidades

Está visto que el crimen no conoce fronteras. ¡Ni siquiera en las profundidades marinas puede uno vivir tranquilo! Sólo un genial inspector, bien conocido de todos los usuarios de Mega Drive y Master System, puede arreglar la situación. Su nombre es James Pond, y ha decidido imponer el orden en las agitadas aguas de Super Nintendo, Nintendo y Game Boy en su nueva aventura, Super James Pond.

El Dr. Maybe se ha apoderado de una gran fábrica de juguetes en el Polo Norte y amenaza con acabar con la ilusión de miles de niños.

Entretanto, todos los políticos del planeta se han reunido para tomar medidas urgentes, y han acordado recurrir a los servicios de la agencia submarina F.I.S.H. y su principal agente, James Pond. ¡La justicia está de vuestro lado!.

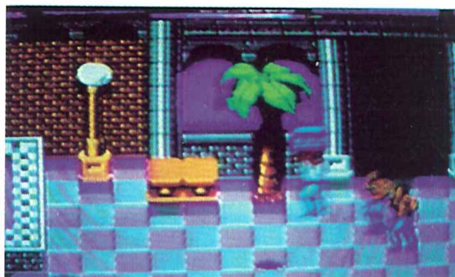


A tiro limpio

Basado en las tres partes de la serie cinematográfica, llega a todas las consolas de Nintendo Lethal Weapon. Riggs y Murtaugh van a tener mucho trabajo, y no menos munición que cargar, en esta larga aventura. Cada uno de ellos tiene sus puntos fuertes y ¡ay, madre! también sus debilidades.

Entre las misiones que deberéis cumplir se incluye el rescate de una chica secuestrada, la captura de unos traficantes de drogas, echarle el guante a un asesino de policías y muchas, muchas más. Para que no todo sean exclamaciones de disgusto, podréis ajustar vuestro nivel de juego a medida que vayáis cogiendo experiencia. La calle es vuestra, muchachos.





Lethal Weapon *Nintendo*



Pugsley`s Scavenger Hunt *Super Nintendo*



James Pond *Super Nintendo*



LO MÁS NUEVO

SPLATTERHOUSE III

SEGA MEGA DRIVE







NOCHE DE TERROR

La noche ha vuelto a caer sobre la casa de la colina. Es una noche negra y cerrada, provocada por el poder infernal de los no-muertos. Y es que hoy todo vuelve a comenzar. El terror ha trepado desde las pesadillas a la más tangible de las realidades, y una máscara, la Máscara, ha regresado para llamar a Rickie.

Todo parecía haber vuelto a la definitiva normalidad cuando Rickie logró acabar con el diablo y rescatar a Jennifer, cerrando así la puerta al abismo. Sin embargo, quedó abierta una pequeña grieta en la maldita mansión de la colina, y «eso» ha vuelto. Sólo que ahora su interés por Jennifer responde a un mero deseo de venganza contra Rickie. Su verdadera obsesión es apoderarse de David, el hijo de ambos, y utilizarlo para que abra el umbral por el que puedan penetrar en la Tierra toda clase de horripilantes demonios.

Rickie no tiene más remedio que enfundarse de nuevo la Máscara, y arriesgarse a que su poder le corrompa. Por dos veces consiguió dominar su maligna influencia, y ahora deberá volver a retarla, adentrándose con ella en los dominios de lo imposible.

Toda una colección de asombrosos monstruos tratarán de detener a Rickie y de hacerle perder el mayor tiempo posible. Un tiempo precioso que debe emplear en evitar la ceremonia ➤





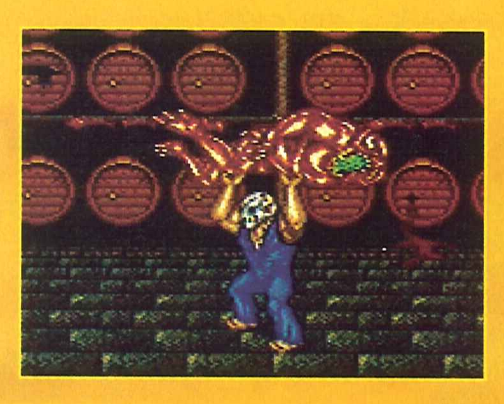


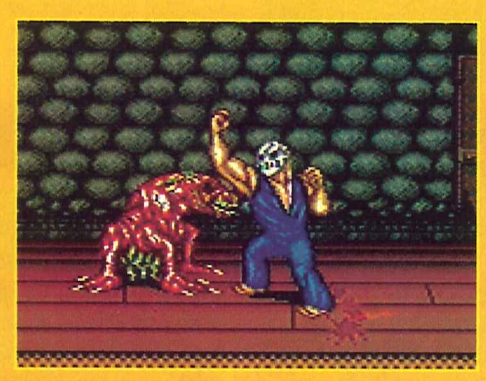
Todo un luchador



Uno de los aspectos más mejorados de esta tercera parte ha sido la animación del protagonista. La variada gama de golpes que se pueden practicar va desde el puñetazo directo a la boca del estómago al gancho a la barbilla, pasando por los cabezazos sin piedad, el lanzamiento de mostrencos o la patada aérea. En suma, un luchador de los pies a la cabeza.













Items imprescindibles



- Corazones: Restituyen la barra de energía vital de Rickie. Los dejarán los monstruos que vayas destrozando.

- Cápsulas: Aumentan tus poderes especiales. Pueden estar sueltos o en manos de los monstruos.

- Libro: Añade una vida extra a tu contador. Suelen estar en habitaciones fuera de ruta, muy bien custodiados.

















Fantasmas juguetones



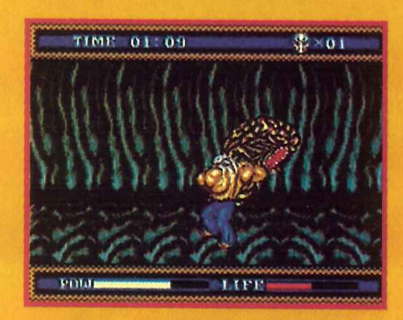


Si pierdes tu arma y no te muestras rápido en recuperarla, aparecerá un fantasmilla con ganas de juerga que se llevará por los aires tu preciada posesión. Pero no te enfades demasiado, porque si eres capaz de localizar la habitación donde se reúnen estos fantasmillas, encontrarás en ella todos los objetos que te hayan birlado antes. ¿Podría ser peor, o no?

en la que será sacrificado su hijo, y las puertas del infierno serán franqueadas. Cada planta de la mansión es un laberinto de habitaciones donde los terrores más inverosímiles campan a sus anchas, transformando en una orgía de sangre cada uno de sus oscuros rincones.

Con este lóbrego ambiente, unas melodías alucinantes y unos tétricos escenarios, esta aventura de terror, puñetazos y horrores varios os arrastrará hacia un mundo desconocido. A lo largo de su desarrollo, recibiréis unos cortos pero merecidos respiros en forma de escenas intermedias, en las que podréis ver reproducida la historia que estáis viviendo. De esta manera, seguro que comprenderéis todo mucho mejor, y Rickie será para vosotros algo más que un simple personaje del juego.

Habitaciones mágicas, poltergeist, espíritus terribles y todo el terror que cabe en un cartucho, son los retos a los que deberá enfrentarse el osado portador de la Máscara. Y tened mucho cuidado, porque al final el poder de este fetiche infernal se volverá contra vosotros, y entonces...

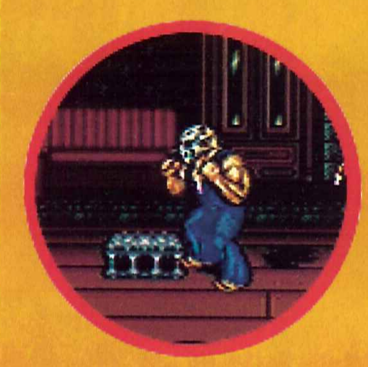






Las «armas» de Rickie

Investigando un poco por las habitaciones, podrás encontrar algunos utensilios de aspecto poco ortodoxo, pero de una efectividad fuera de toda duda. Desde hachas de carnicero a tibias, pasando por bates de béisbol ensangrentados. Con la ayuda de estas armas tan peculiares, podrás abrir cabezas y cortar brazos o piernas. De verdad, merece la pena probarlas.








Todo el juego se convierte en una apasionante aventura, en la que podrás viajar a un mundo misterioso lleno de personajes terroríficos.

Las cápsulas de poder

Las cápsulas azules de poder convertirán a Rickie en un ser súper poderoso, capaz de destrozar a cualquier enemigo con un par de golpes o un buen apretón en los riñones. Pero recuerda que cuando la barra se agote, Rickie recuperará su musculatura normal. Lo ideal sería usarlo en situaciones extremas, pero si te gusta fantasmear...



El terror llama a tu Mega Drive

Sensiblemente mejorado con respecto a anteriores versiones, este cartucho nos muestra un Rickie mucho más ágil y mejor animado, dotado de una gama de mamporros de lo más aparente. Además, la ambientación continúa siendo magistral y la jugabilidad está fuera de toda duda.

De este modo, tiene todo a su favor para convertirse en un imprescindible para todo fanático de la acción. Eso sí, no juguéis con él en una noche oscura y tormentosa.



Teniente Ripley

MEGA DRIVE



ACCIÓN
NAMCOT
Namcot
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 3
Continues: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 90
Escalofriantemente nítidos, con sangrientas animaciones y espeluznantes decorados.

Música — 91
El ritmo y la fuerza de las melodías son el toque ideal para lograr una ambientación terrorífica.

Sonido FX — 88
Aparte de los excesivos gemidos, las risas, puertas chirriantes y demás aderezos son muy buenos.

Jugabilidad — 91
Muy controlable en todos sus movimientos, no tardaréis en meteros en la piel de Rickie.

Adicción — 89
Los passwords y la escasez de fases harán que el juego se acabe pronto. Pero mientras...

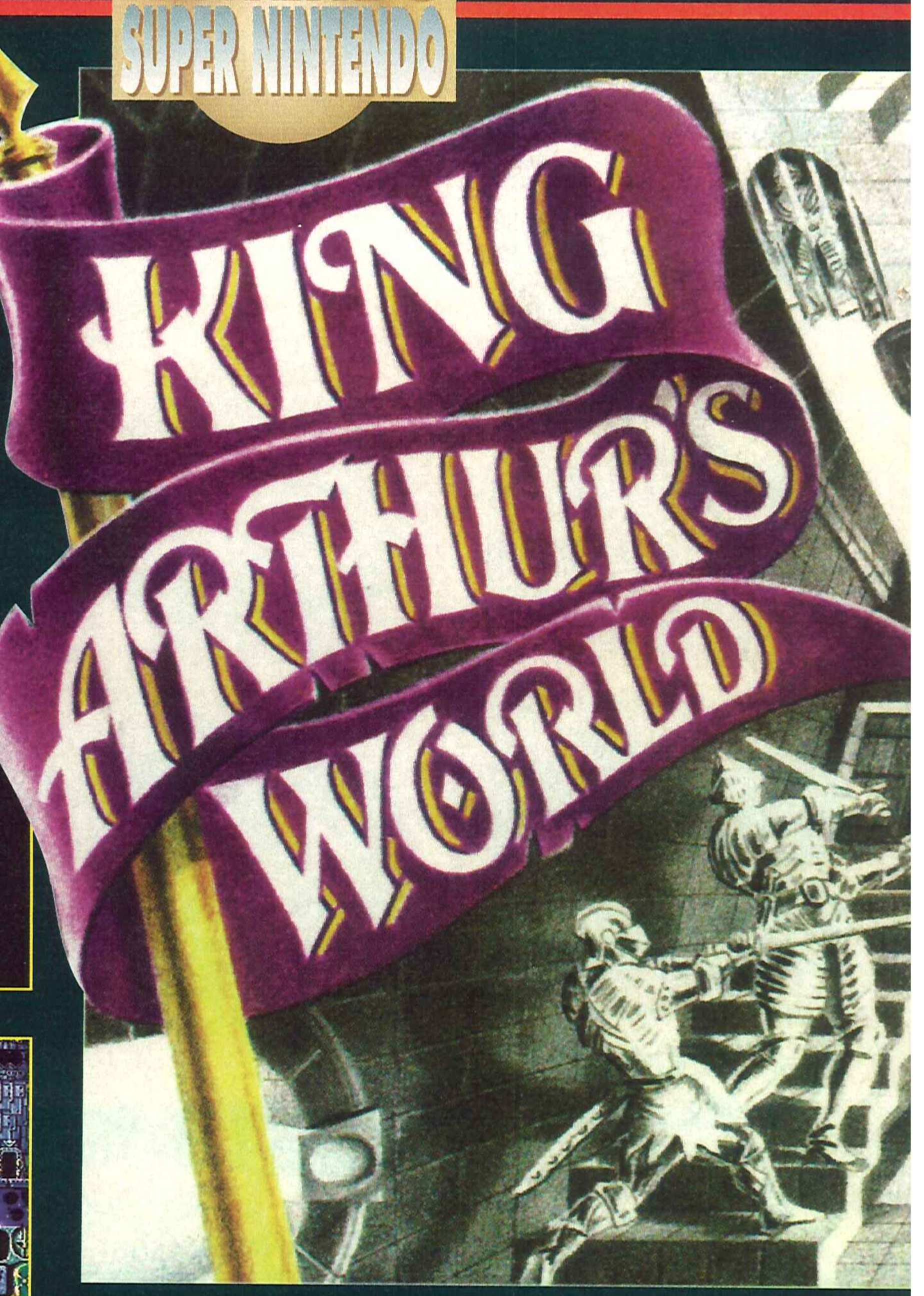
Total — 90
En todos los aspectos técnicos es sobresaliente, y la jugabilidad muy elevada. Lástima que se acabe tan pronto.

Lo Mejor
- **Absolutamente todo, desde la animación del personaje hasta la tétrica ambientación.**

Lo Peor
- **Por desgracia, es demasiado corto.**
- **Si la sangre te produce mareos, mantente alejado del cartucho.**



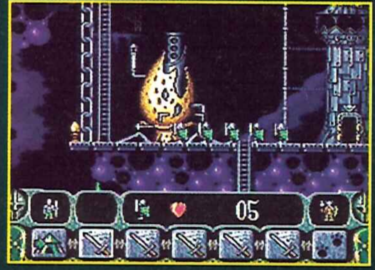
UN ESTRATEGA EN LA CORTE DE ARTURO

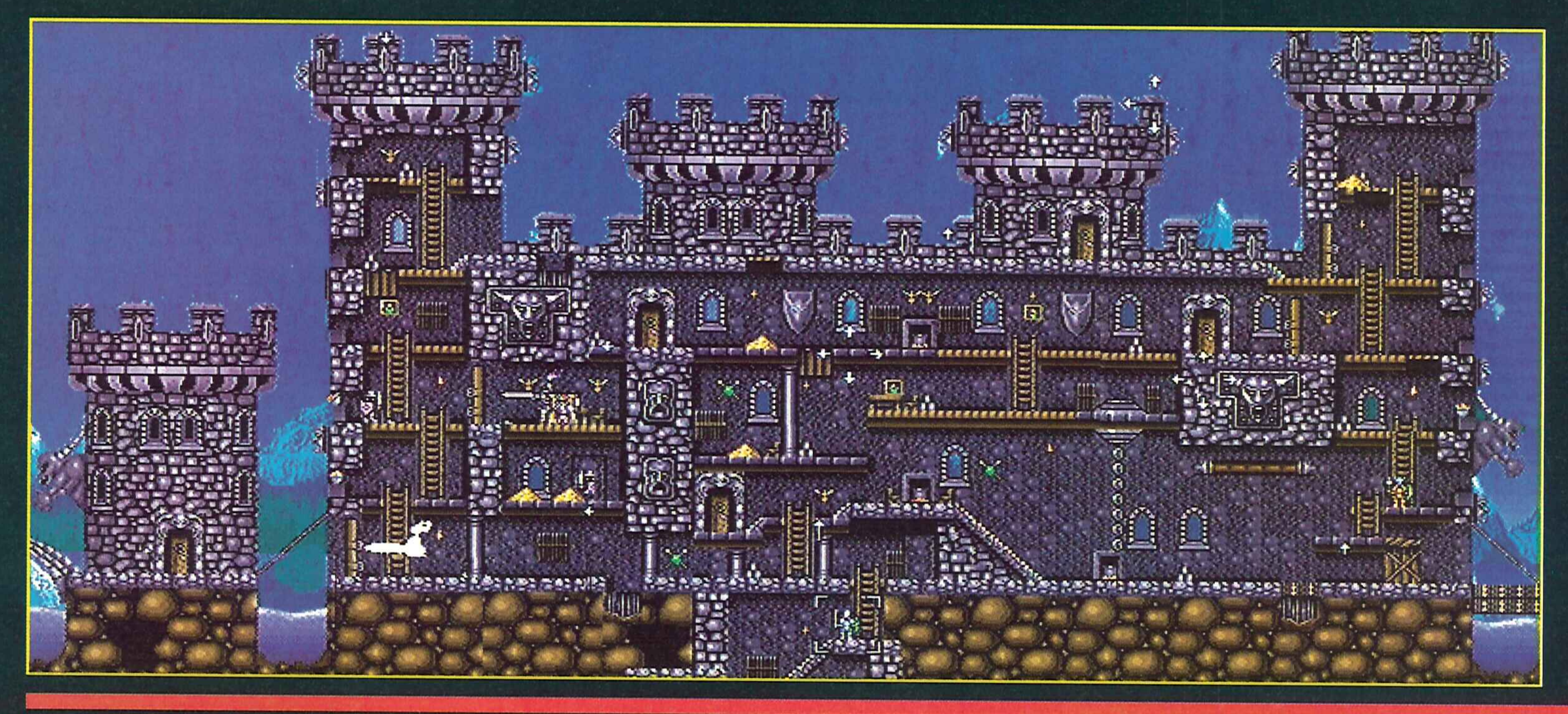


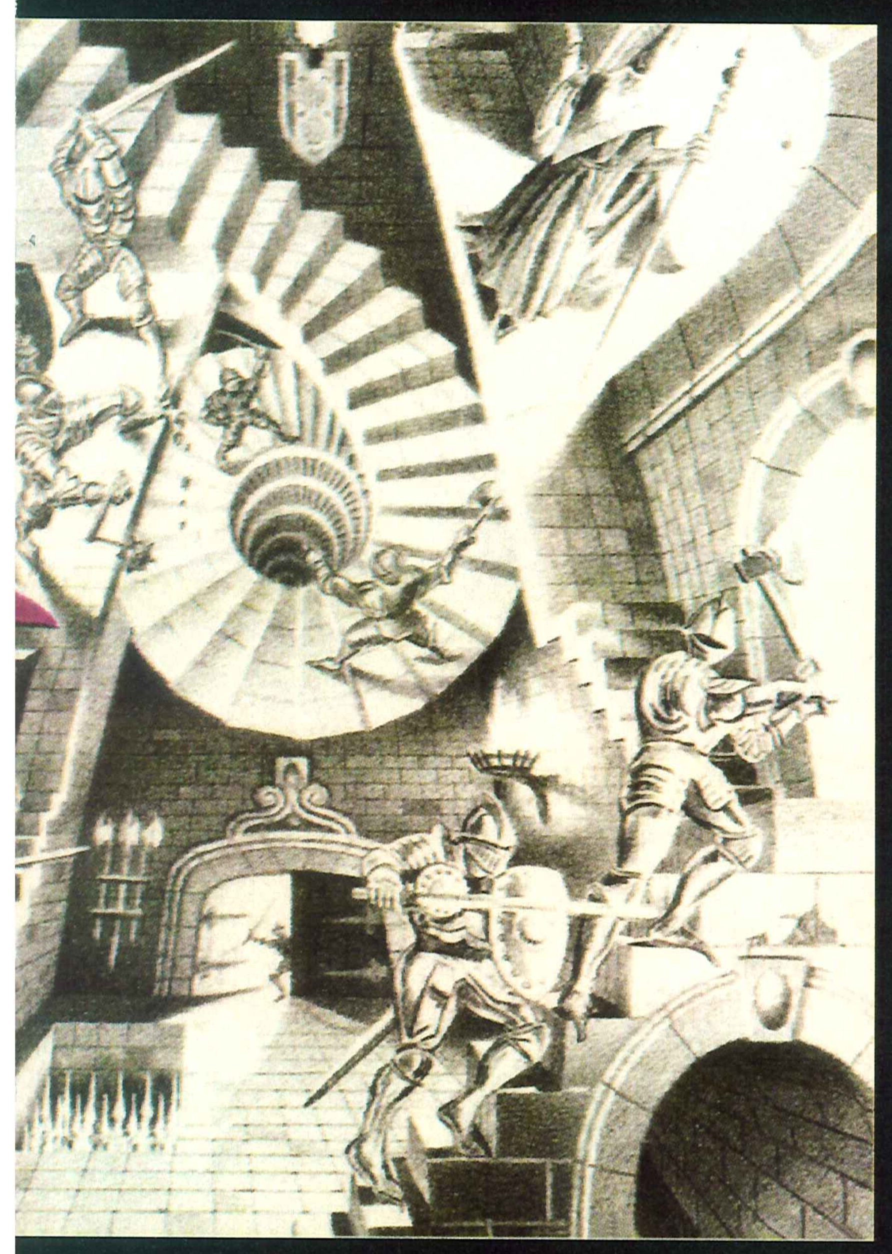












Las aventuras del Rey Arturo han servido de perfecta excusa para hacer un programa de estrategia de original y adictivo desarrollo. Una combinación de batalla campal y Lemmings medievales que promete convertirse en una obsesión acuciante para quienes gusten de hacer funcionar la materia gris. Pero vayamos por partes y dejad que os cuente la historia que da pie al juego.

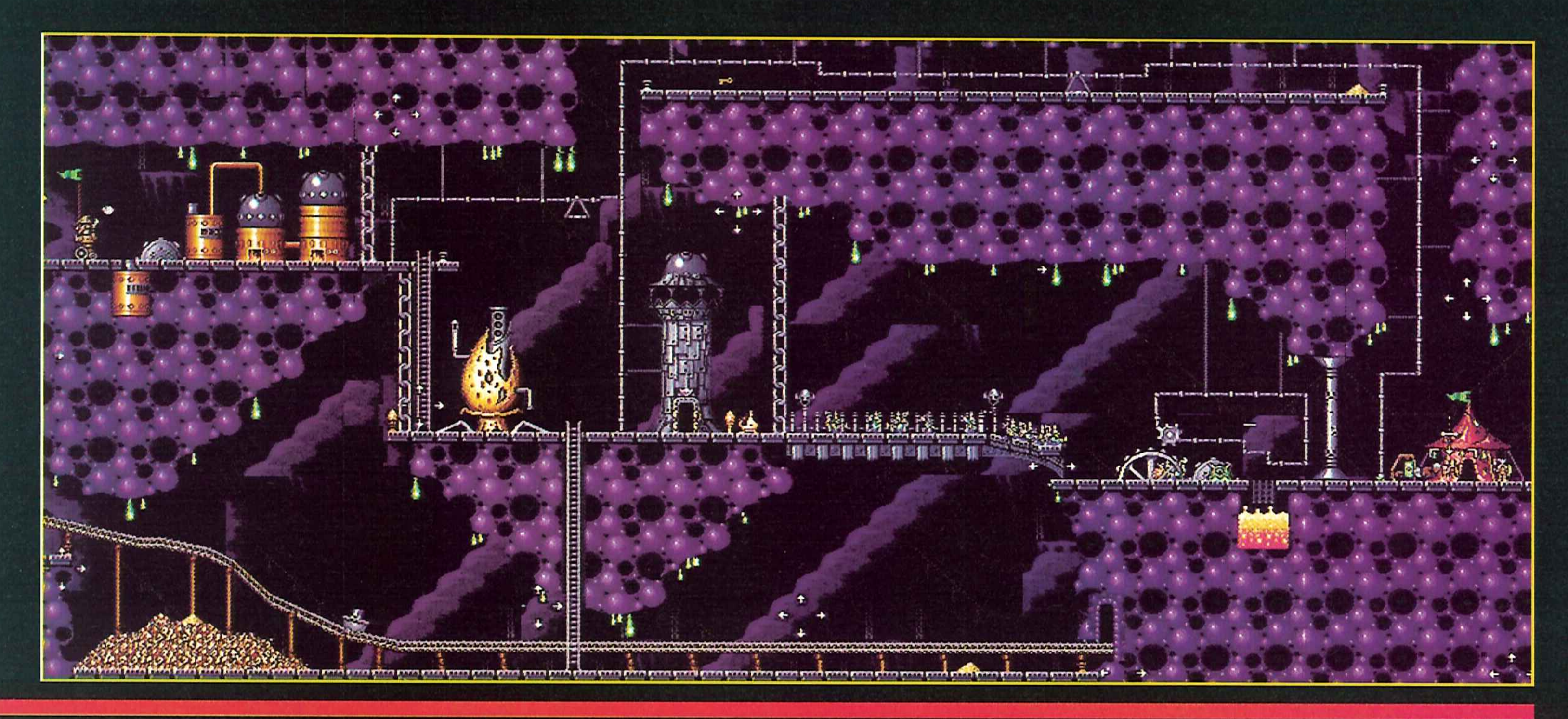
La trama se centra en la Inglaterra medieval y tiene como protagonista al popular Rey Arturo, en lucha frente a tres despiadados tiranos que han conquistado otros tantos estados vecinos. El monarca ha decidido formar un poderoso ejército que se enfrente a ellos y devuelva la libertad a las gentes.

Entre las tropas del rey se pueden contar arqueros, caballeros, magos, ingenieros, simples soldados y hasta dinamiteros. Con este ejército y un entrenamiento adecuado, nada podrá frenar los justos ideales de Arturo en la cruzada más difícil de su vida.

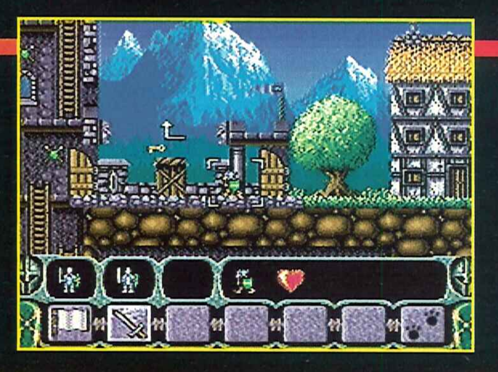
Lo primero que deberá hacer es entrenar a sus hombres para que obedezcan todas sus órdenes. Para ello, cuenta con nueve niveles de entrenamiento en los que irá haciendo operar a sus tropas. Una vez lograda la compenetración necesaria, darán comienzo las tres cruzadas contra los reinos enemigos. Nuestro monarca y sus tropas deberán superar desde castillos custodiados por certeros tiradores y ollas de aceite, a ataques frontales de la infantería o simples agujeros en el suelo

Si sale victorioso de este reto en el mundo real, Arturo deberá bajar a las profundidades de la Tierra para cerrar la entrada que comunica su reino con la morada de los ogros, trogs y diablos, ayudado por los poderes de sus magos. Cuando acabe con el Steam Hammer, una potente máquina de fuego, el rey y sus tropas serán catapultados hacia las nubes. Allí, serpenteantes tuberías les transportarán de plataforma en plataforma, mientras las puertas secretas se reproducen como hongos. Extraños campos de fuerza y piscinas de lava ardiente cerrarán este círculo de peligros, que culminará con la lucha entre Arturo y el Señor de los Siete Reinos de las Nubes, «el Gran Demonio».

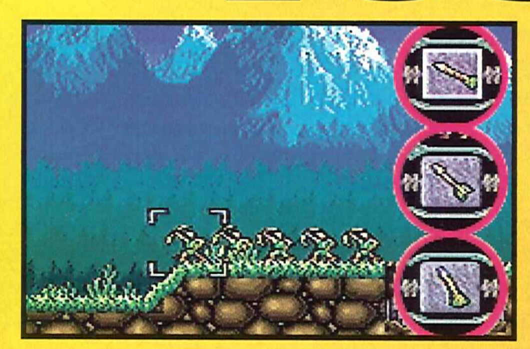
Lo dicho, un derroche de imaginación e inteligencia dispuesto para despertar el estratega que todos llevamos dentro.

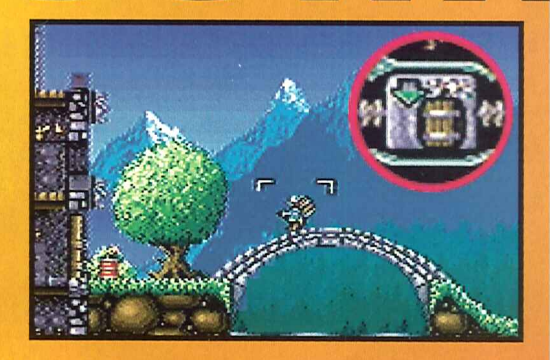






LOS PERSONA





Arqueros

Son muy débiles en el cuerpo a cuerpo, pero te serán muy útiles para acabar con el enemigo en largas distancias. Mucha atención a los iconos, porque te indican los distintos ángulos de inclinación de las flechas.

Caballeros

Son los guerreros más poderosos de todo tu ejército. Especialmente duros en la lucha cuerpo a cuerpo. El icono que te mostramos en el ángulo superior derecho (luchar), indica que tus caballeros estarán listos para lanzarse inmediatamente sobre el enemigo.

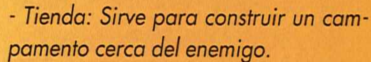
Dinamiteros

Transportan barriles de pólvora a la espalda. Colocando los mismos junto a las puertas o cualquier tipo de construcción, las volarás y franquearás el camino. Su icono es, naturalmente, un barril, y con él podrás soltarlo en el lugar que consideres más adecuado.

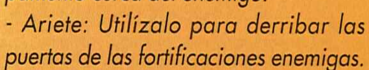
Ingenieros

Trabajan en grupos para construir estructuras o aparatos. El número que aparece debajo de cada icono, indica el número de ingenieros que son necesarios para llevar a cabo la tarea. Son éstos: - Catapulta: Sólo puede construirse en el llano.

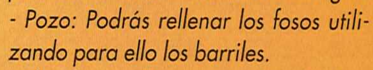
- Tienda: Sirve para construir un campamento cerca del enemigo.



- Ariete: Utilízalo para derribar las puertas de las fortificaciones enemigas.



- Pozo: Podrás rellenar los fosos utilizando para ello los barriles.



- Plataforma: Sirve para subir desniveles y como refugio anti-proyectiles.













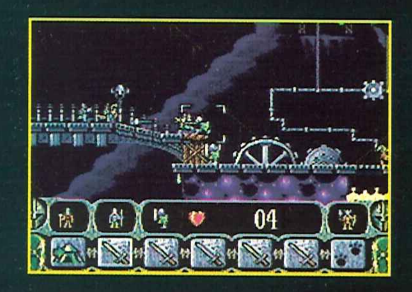
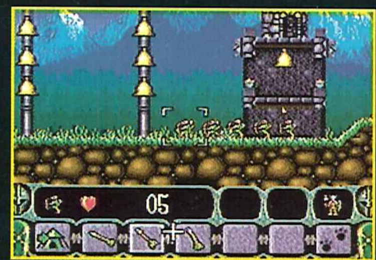




Mago Negro

Lanza hechizos de destrucción. Tiene las mismas características que el mago blanco y sus iconos son:

- Meteoro: Durante cierto tiempo, descenderán del cielo unas bolas de fuego que destruirán todo lo que encuentren en pantalla. Ten cuidado con tus tropas.
- Congelación: Paralizará a todos los enemigos que haya en la pantalla.
- Bola de fuego: Lanzará una sola bola de fuego, similar a las anteriores, en la dirección en que esté mirando el mago.
- Tormenta: Caerán rayos del cielo y destruirán a todo personaje que esté en pantalla, sin distinción de bando.
- Apocalipsis: Destruye solamente a los enemigos que encuentre en la pantalla.


JES



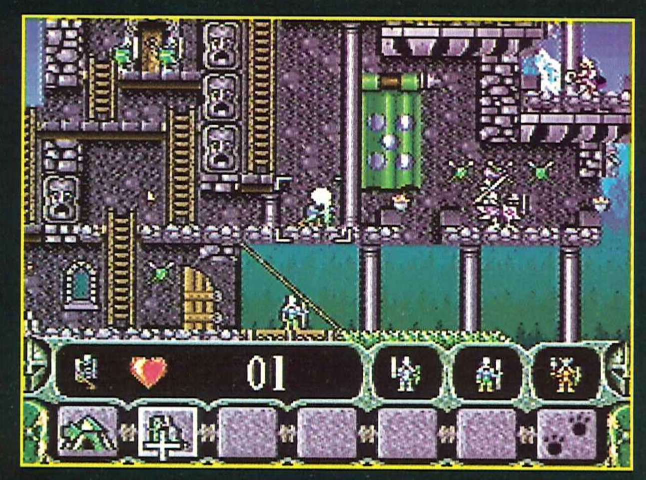
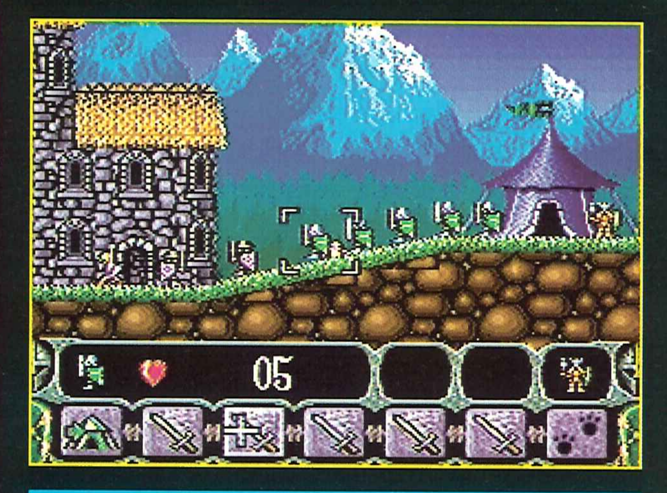
Soldados

Son tropas de tipo defensivo y son capaces de bloquear incluso el ataque de los Caballeros de la Muerte. Siempre aparecen solos y su icono es el escudo. Con él, el guerrero se colocará inmediatamente en posición de defenderse de un ataque enemigo.
No sólo será capaz de repeler la ofensiva en un primer instante, sino que es capaz de detener cualquier ataque durante un largo período de tiempo.



Mago Blanco

Este mago positivo lanza hechizos de fuerza y curación. Después de realizar cada conjuro, recogerá sus bártulos y volverá a la tienda. El número que aparece debajo del icono indica las veces que puede utilizar un hechizo. Has de tener bastante precaución en protegerlo adecuadamente, ya que no puede defenderse por sí solo. Sus iconos son:
- Corazón: repone las fuerzas de todas las tropas que se encuentren en pantalla.
- Fuerza: Todas las tropas de la pantalla serán más fuertes, pero sólo mientras parpadeen.
- Escudo: Los personajes que se encuentren en pantalla serán inmunes durante un período de tiempo.

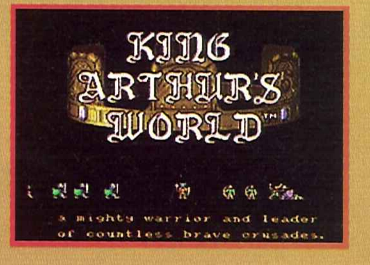



Arqueros, catapultas y arietes

Es difícil no divertirse con un programa que te introduce en sus excelencias a base de un sonido digno de puristas y unos gráficos sorprendentemente nítidos . Y que aparte de su calidad técnica juega con una atractiva combinación de campaña militar, una pizca de humor y mucha, mucha jugabilidad.
En definitiva, que lo tiene absolutamente todo para convertirse en uno de los juegos preferidos de aquéllos a los que les guste dejarse el cerebro en retos difíciles. Sólo una pega: cada fase tiene una melodía propia, y al ser tan largas, las melodías terminan por cansar. Totalmente perdonable.

Teniente Ripley

SUPER NINTENDO



ESTRATEGIA
JALECO
Argonaut
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 26
Niveles de Dificultad: 1
Continues: Passwords
Megas: 4

Gráficos — 85
A pesar de su pequeñez, la animación es muy buena y los escenarios cuentan con todo tipo de detalles.

Música — 87
El sistema Dolby Surround hará surgir una colección de conocidas piezas clásicas de gran calidad.

Sonido FX — 85
Graciosos efectos que, aunque escasos, cumplen a la perfección el cometido asignado.

Jugabilidad — 88
Al principio el control puede provocarte problemas, pero cuando le cojas el tranquillo nadie te podrá detener.

Adicción — 87
Si te gusta pensar y actuar con rapidez, no podrás resistirte a los encantos de este estupendo programa.

Total — 87
Sus largas e interesantes fases y su elevado nivel técnico le convierten en uno de los mejores juegos de estrategia para S.N.

Lo Mejor
- **Poder jugar con ratón.**
- **Su ajustada jugabilidad.**
- **La variada y lograda animación de los personajes.**

Lo Peor
- **Perder el rey cuando ibas a completar el nivel, y tener que volver a empezar.**
- **Que al ser tan largas las fases la música termina haciéndose cansina.**

JUNGLE STRIKE

LA JUNGLA EN LLAMAS

SEGA MEGA DRIVE



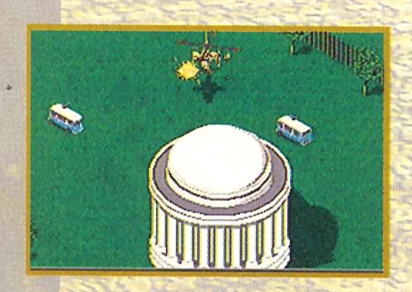
Cuando hace aproximadamente un año Electronic Arts sacó al mercado el «Desert Strike» para Mega Drive, la compañía norteamericana sorprendió a propios y extraños con la creación de un simulador bélico con ciertos detalles de estrategia, que rápidamente se convirtió en uno de los mejores juegos para esta consola. Las siguientes versiones (Super Nintendo) no hicieron sino mejorar la calidad de la primera producción.

En vista del éxito que tuvo el cartucho, tanto de ventas como de crítica (sin duda lo mejor que ha hecho Electronic Arts), la compañía ha decidido apostar fuerte en este sector, y crear la segunda parte de aquella maravilla. Resultado: el Jungle Strike. Esta vez no han sido los chicos de Visual Concepts los encargados de realizar el programa, sino Granite Bay Software. Y a fe que han realizado un gran trabajo. Jungle Strike ha conseguido lo que parecía imposible, superar en todos los aspectos a su predecesor. El formato básico del juego es exactamente el mismo: una perspectiva aérea isométrica, con efecto tridimensional. Sin embargo, las novedades introducidas son sustanciales. Pero vayamos por partes...

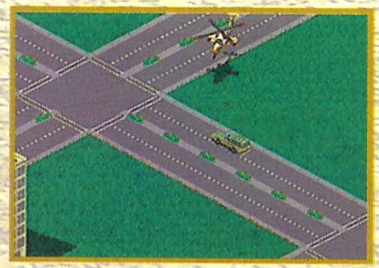
La acción se sitúa a caballo entre las junglas sudamericanas y la propia capital estadounidense. Esta vez el objetivo va más allá de los motivos políticos, y se adentra en una de las lacras de la sociedad actual : la droga.

La unión de un ejército revolucionario y un gran "capo" mafioso, ha hecho tambalear la paz mundial. Las junglas americanas están plagadas de ➤

Campaña 1: Washington D. C.



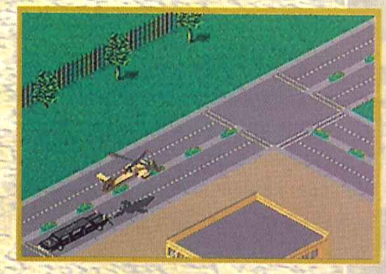
El inicio de la aventura no podía ser más comprometido. En pleno corazón de la



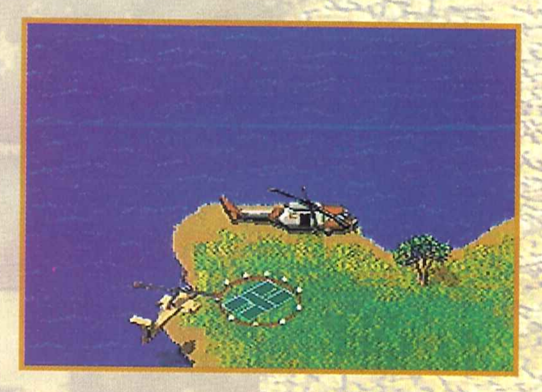
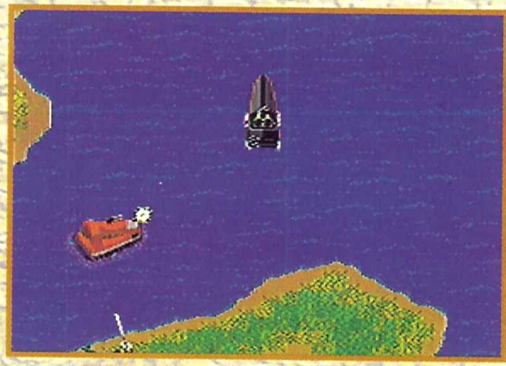
capital estadounidense, un grupo de terroristas armados hasta los dientes se

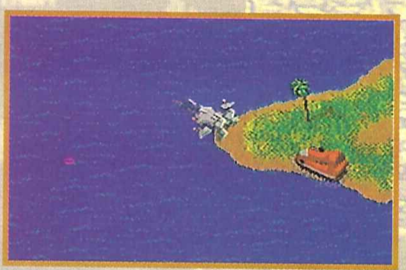


dispone a realizar un atentado contra el presidente yanqui. Hay que eliminarlos de



tal forma que la ciudad sufra los menores daños materiales posibles.

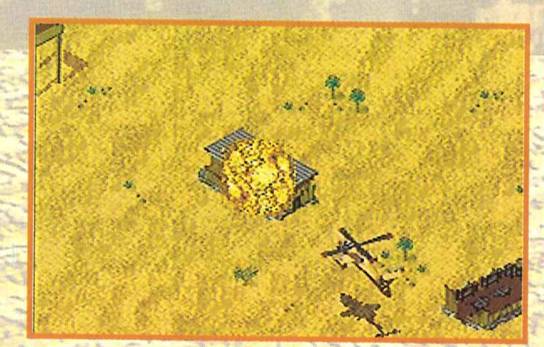
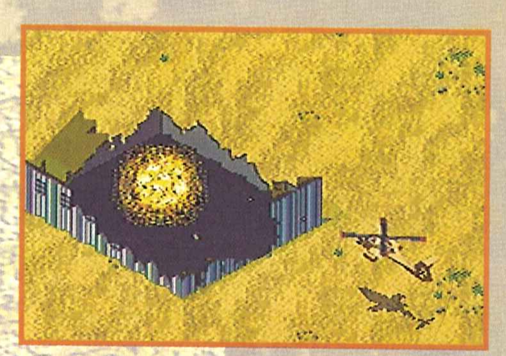





Campaña 2: Sub-attack

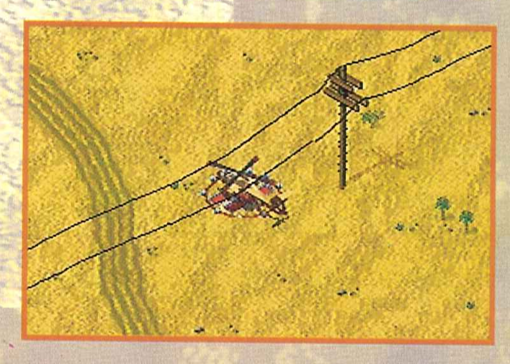
Los submarinos constituyen uno de los elementos ofensivos más importantes del barón de la droga. Con la inestimable ayuda del overcraft, habrá que eliminar a todo el ejército que se ha establecido en esa zona, y de paso cortar el trascendental suministro de droga que se está efectuando en las playas adyacentes. La verdadera fiesta acaba de empezar.

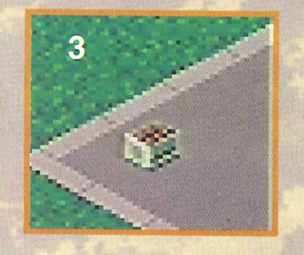



Campaña 3: Training ground

En la zona desértica de Sudamérica se han establecido los campos de entrenamiento del ejército revolucionario. Eliminar estos campos supone acabar con el suministro de soldados.



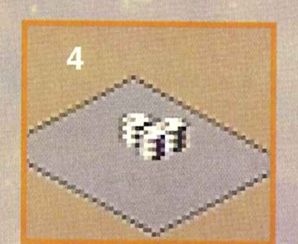



Apoyo logístico

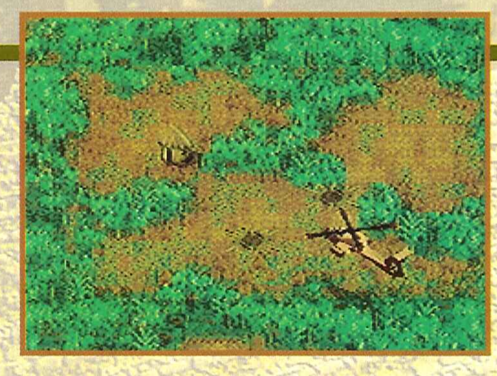
Como ocurría en el «Desert Strike», el apoyo logístico del Comanche es un aspecto fundamental para el éxito. Buscad estos materiales:

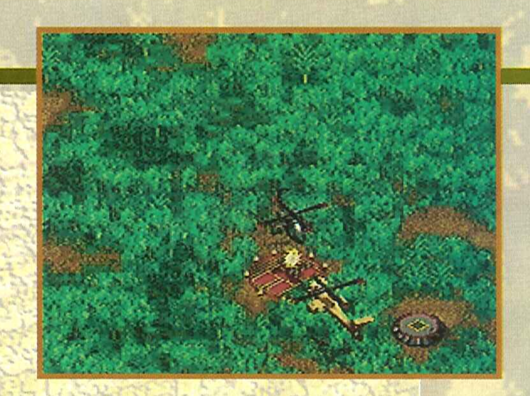
1. Blindaje. Al recoger esta caja, vuestro blindaje ascenderá hasta el máximo.
2. Armamento. Rellenará el armamento hasta su máxima capacidad.
3. Vida extra. Os proporcionará una vida gratis, aunque estas cajas estén contadas.
4. Combustible. Tened bien localizados estos barriles si no queréis quedaros "secos".



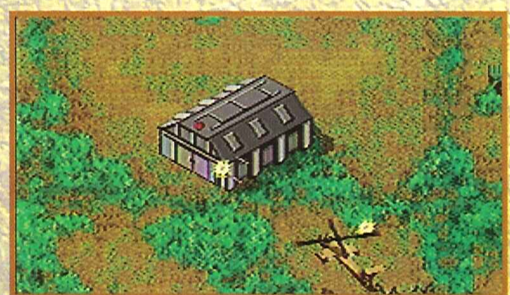








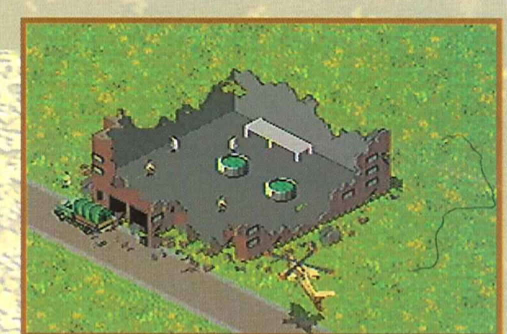


Campaña 4: Nigth Strike

Esta campaña se desarrolla íntegramente de noche. Por tanto, todo el paisaje aparecerá oscuro, y sólo se iluminará con la luz de las explosiones. Como buenos pilotos, tendréis que aprender a conducir de noche.









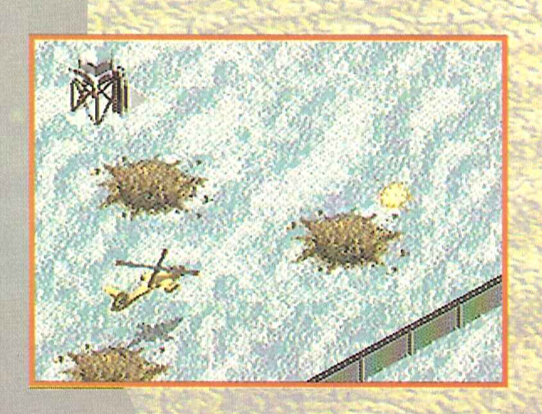
Campaña 5: Puloso City

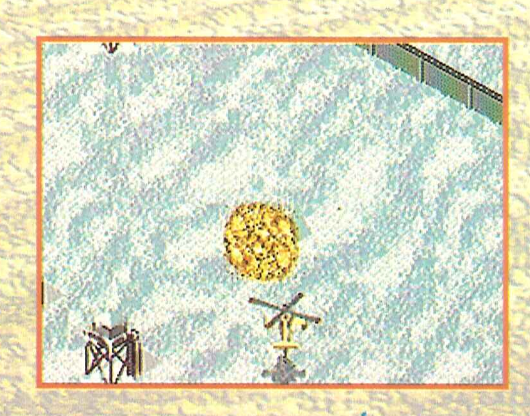
En plena capital del barón de la droga, se están efectuando todo tipo de actos delictivos relacionados con el narcotráfico. Es necesario que acabes con todo el "tinglado".

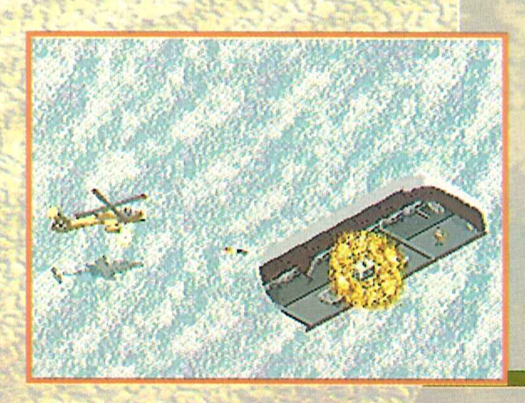


Campaña 6: Snow Fortress

Las condiciones climatológicas en esta misión pueden ser determinantes. La nieve y el hielo han escondido la mayor parte de los objetivos. Algunos de los más importantes centros de operaciones del ejército revolucionario se encuentran en esta zona. Así que abrigaos bien y preparaos para convertir el blanco de la nieve en una verbena de explosiones, que espero no sean las de vuestro helicóptero.







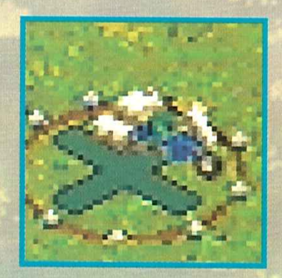
El sueño de todo buen piloto



Comanche Atack Fighter. El protagonista de casi todas las misiones. Se trata de un modelo mejorado del famoso Apache. Sigue contando con el mismo tipo de armamento: misiles hellfires, misiles Hydra, y la eficaz ametralladora. Si manejabais bien el Apache, no tendréis problemas con este nuevo modelo.



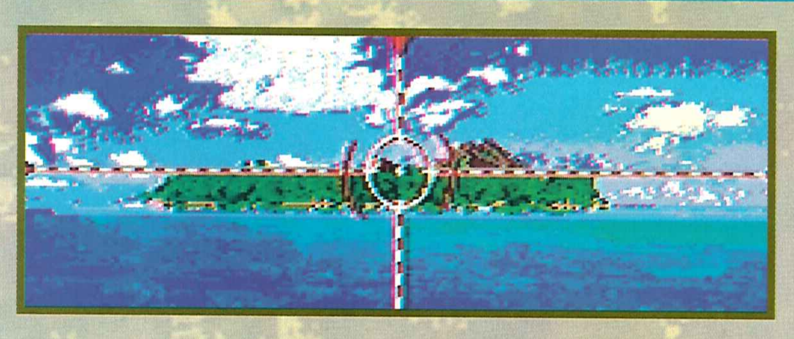
Aircraft. Este modelo anfibio será el vehículo estrella de la segunda campaña. Su manejo es relativamente sencillo y cuenta también con un poderoso armamento: minas tierra-agua, misiles hydra y una potente y rápida ametralladora. Para recoger los objetos, acercaos a ellos con la parte delantera.



Super Moto. En la quinta campaña, necesitaréis de esta moto para completar una misión. Está equipada con armamento de primera clase, en el que se incluye una ametralladora y misiles de distinto calibre. Preparaos para disfrutar de la velocidad y el riesgo con esta moto del futuro.



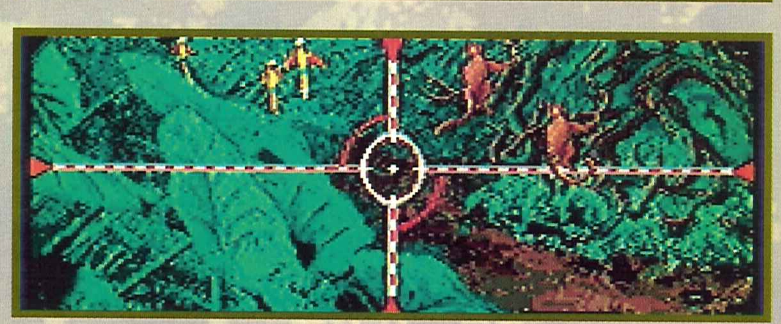
F-117 Stalfighter. Sin duda, el más espectacular de todos los transportes. Con un armamento parecido al Comanche, lo peor de este aparato es su manejabilidad. La impresionante velocidad a la que se mueve hace muy difícil su control. Ahora bien, cuando cojáis la técnica, vais a saber lo que es bueno.







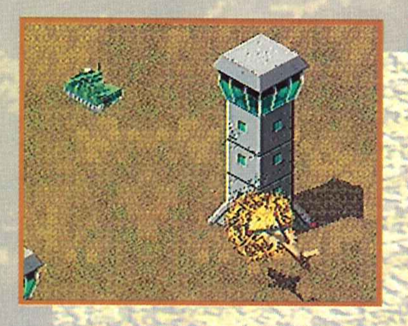


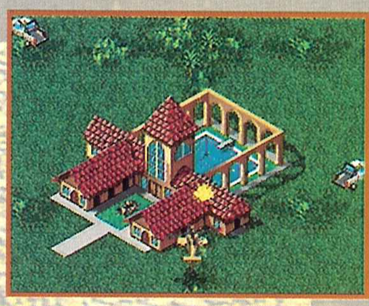




Campaña 7: River Raid

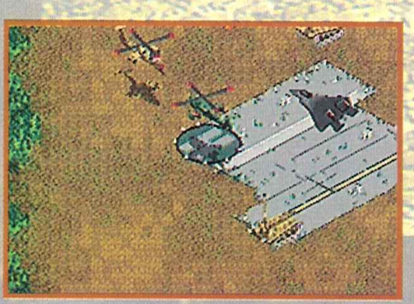
Es el momento de ponerse a los mandos del F-117. La rapidez de esta misión la convierte en una de las más espectaculares y complicadas.





Sin el mapa no vamos a ningún lado. Al igual que en la primera parte, el panel de control del **helicóptero** es fundamental para tener una noción clara de la situación Utilizadlo las veces que sea necesario, o tendréis problemas.





Campaña 8 Mountains

Vamos a por el lugar de residencia del mismísimo barón de la droga. El muy canalla tiene una gran villa con todas las comodidades a su disposición. Destrozársela sin ningún tipo de contemplaciones.

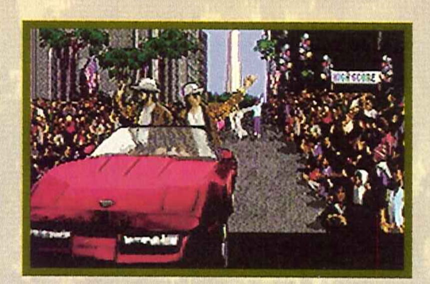


soldados y armamento, e incluso se han atrevido a pertrechar un ataque en el mismísimo Washington, a fin de debilitar la reacción norteamericana. Es el momento de que un par de pilotos con suficientes agallas se encarguen de arreglar el asunto a bordo del helicóptero más poderoso de todos los tiempos: el Comanche Attack Choper.

Esta vez el número de campañas ha aumentado hasta nueve (por cuatro del Desert), y las misiones hasta ¡50!, en vez de las 25 de la primera parte. De todos modos, se ha reducido la duración de algunas misiones, a cambio de una acción más constante. Es decir, para que nos entendamos, se han reducido las misiones de rescates y se han incluido un mayor número de ataques puros y duros.

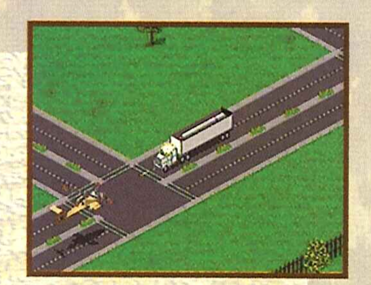
Pero quizá la novedad más interesante y atractiva de todas sea la inclusión de tres nuevos vehículos, como ayuda temporal en determinadas misiones. Os aseguro que ha sido un acierto total. Este detalle termina por culminar el ya de por sí variadísimo catálogo de viajes, objetivos y paisajes que contiene el juego. La diversión está servida.

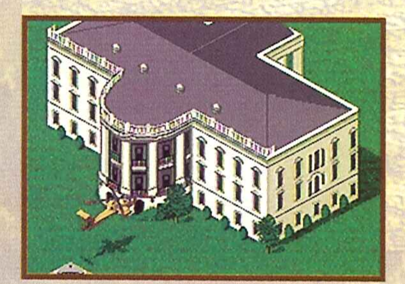




Campaña 9: Washington

Y de nuevo regresamos a la capital yanqui. La desesperación del ejército mafioso le ha llevado a intentar de nuevo un macro atentado contra el gobiernoestadounidense. Hay que salvar al presidente y reestablecer la paz mundial. Mucha suerte.







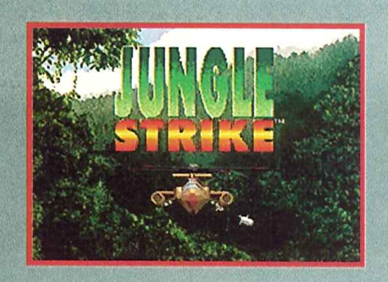


Al nivel de los mejores

Jungle Strike es, junto al Flashback y al Sonic, el mejor juego que se ha creado para la Mega Drive. Todos los aspectos rozan la perfección. A saber: un scroll suave y perfecto, una definición brutal y un colorido de muchos kilates. Además, se han mejorado los movimientos del helicóptero, para conseguir un mayor realismo. Y es que ésta es la palabra clave: realismo. El conjunto de todas las virtudes del cartucho concluyen en la reproducción exacta de un posible conflicto de estas características. Si a esto añadimos la espléndida manejabilidad del aparato, la dificultad totalmente apropiada y una cantidad y variedad de fases que aseguran una adicción infinita, comprenderéis que mi valoración inicial no es ninguna fantasmada.

Boke

MEGA DRIVE



ACCIÓN
ELECTRONIC ARTS
Granite Bay Software
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 9
Niveles de Dificultad: 0
Continues: Passwords
Megas: 16

Gráficos — 93
Absolutamente impresionantes, con un scroll maravilloso y una animación perfecta.

Música — 90
Bastante mejorada con respecto a la primera parte, y con nuevos y atractivos temas.

Sonido FX — 90
Al igual que en Desert Strike, el sonido es totalmente real y contundente.

Jugabilidad — 92
De auténtico sombrerazo. Manejable hasta la saciedad y con la dificultad apropiada.

Adicción — 93
Las 50 misiones a realizar dejan las cosas bien claras. Con estos detalles, tenéis juego para años.

Total — 93
El resultado de la unión de todas estas virtudes no deja lugar a dudas. Un auténtico juegazo en todos los aspectos.

Lo Mejor
- La enorme calidad técnica.
- La multitud de misiones.
- La inclusión de los nuevo vehículos.

Lo Peor
- Si descubrís algo, no dudéis en llamarme.

Si además de tu CONSOLA tienes un ordenador PC, ya puedes comprar el programa de baloncesto más completo y al mejor precio: 1.995.-Ptas.



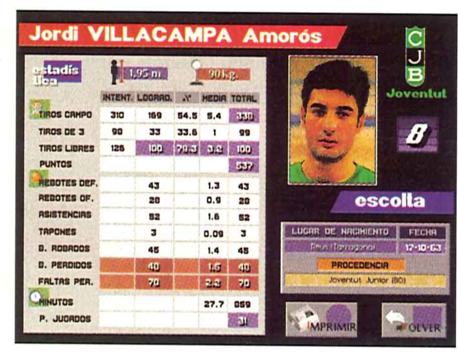
Espectaculares gráficos VGA, animaciones digitalizadas, músicas y efectos sonoros para Speaker y Sound-Blaster te trasladan a una auténtica cancha de baloncesto.



Los iconos de acciones te permiten un manejo sencillo e intuitivo.



Elige equipo entre los 8 mejores de los Play-Offs 93'.



Consigue información detallada de todos los jugadores y entrenadores en 88 fichas gráficas.



Compara los palmarés de los equipos, tienes hasta 56 posibilidades diferentes.



Compara las estadísticas de los jugadores o sus equipos según 20 criterios diferentes.



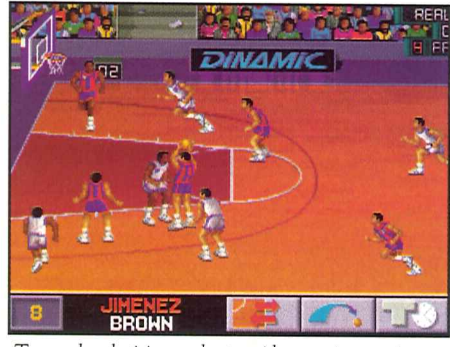
Visualiza en pantalla los listados comparados o realiza copias impresas en papel.



Participa en los Play-Offs por el título en cuartos de final, semifinales y final.



Selecciona quinteto inicial, cambia jugadores, pide tiempos muertos, elige jugada...



Tomas las decisiones, los partidos son interactivos y tú el entrenador de tu equipo favorito.



Producido por DINAMIC MULTIMEDIA para sacar el máximo partido a tu PC.

¡Ya a la venta en tu kiosco!

PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO: Tel. (91) 654 61 64

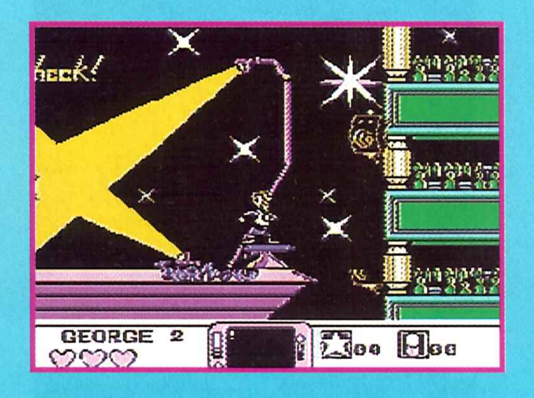
LO MÁS NUEVO

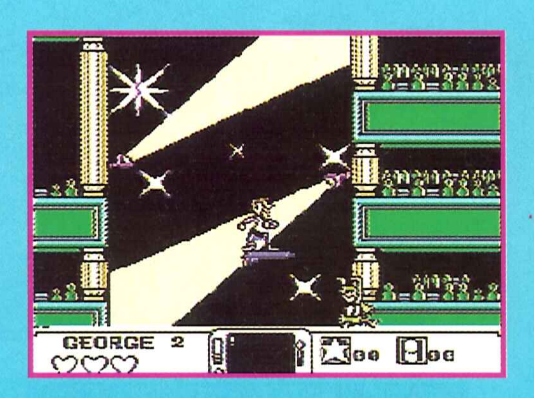
THE JETSONS

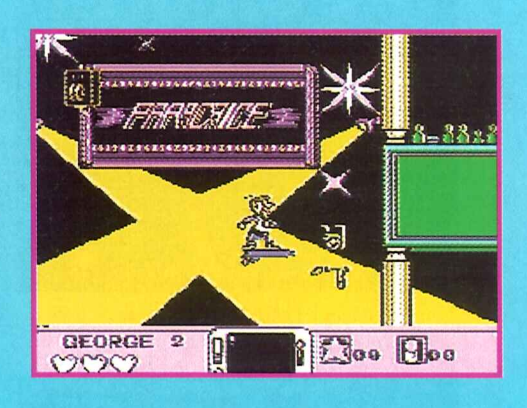
NINTENDO N.E.S



PLATAFORMAS SUPERSÓNICAS







Los Jetson son una familia que habita en el planeta 32, cincuenta años luz a mano derecha de la galaxia Sigma Futura. George, el cabeza de familia, es ejecutivo de una gran empresa aseguradora de platillos volantes. Su mujer Jane, experta en cohetes y muy habilidosa haciendo ganchillo neptuniano, le espera siempre en casa con una amplia sonrisa. Tienen dos hijos, el pequeño Elroy y Judy, una quinceañera que estudia BUP en la Escuela Pública Interplanetaria. El chico es un gran jugador de baloncesto y alucina con su vídeo consola CD en tres dimensiones y media; ella, en cambio, prefiere pasar el tiempo oyendo al cantante de cosmorock Jet Scramer, de quien está locamente enamorada. La familia se completa con un perro, Astro, y con Rosie, el robot.

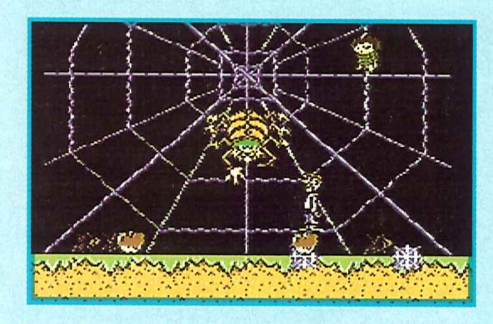
El jefe de George, como la mayoría de los jefes, tiene la fastidiosa costumbre de aguarle los viajes a través de los cascos de realidad virtual. En esta ocasión, ese personajillo (mezcla de Torrebruno y Hitler) le ha encomendado un duro trabajo: tiene que impedir que Cogswell, el presidente de la competencia, continúe trabajando en unas minas en el planeta M38. La cuestión es que está ➤

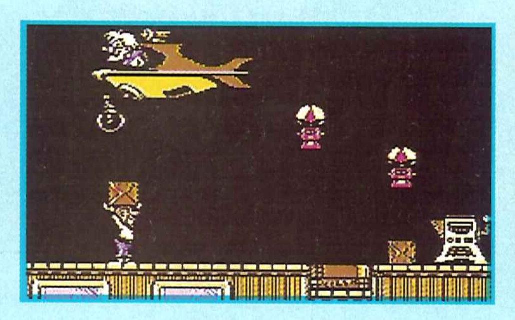
Los robotazos de Cogswell

Personaje desalmado y pesetero donde los haya, al Sr. Cogswell no le importa destrozar un planeta con tal de obtener sustanciosas ganancias. Cuenta además con un espeluznante ejército de guardaespaldas que al final de algunas fases intentarán que George bese el polvo sideral.

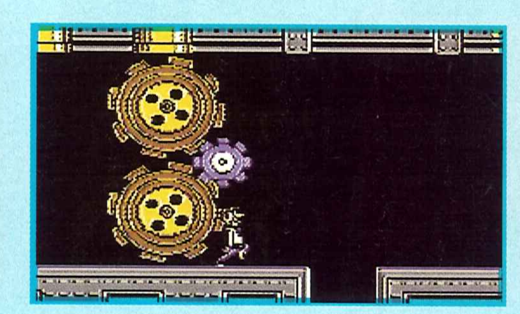
Primero, te azuzará su perrito mecánico, una mala bestia más grande que el personaje, con la que volverás a encontrarte más adelante. Posteriormente, te las tendrás que ver con una araña gigante en el Jardín Botánico. Un engranaje, también de considerables dimensiones, te perseguirá por Gear Factory. En la Tierra del Sueño le toca el turno a una avioneta lanza tanques. Un diablo blanco te estará esperando en el llamado Blast Furnace o Alto Horno. El propio Cogswell, montado en un platillo volante te atacará en su oficina. Y por si fuera poco, de vez en cuando, te encontrarás ante unos robots voladores cuyas intenciones tampoco son nada halagüeñas.

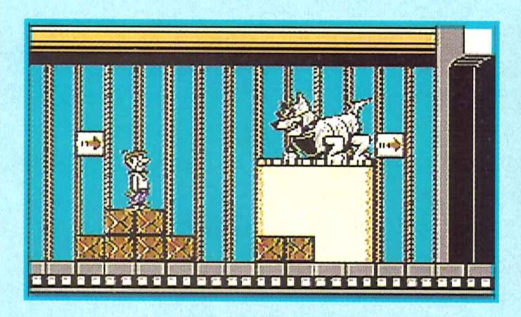
¿Qué, te parecen pocos rivales?

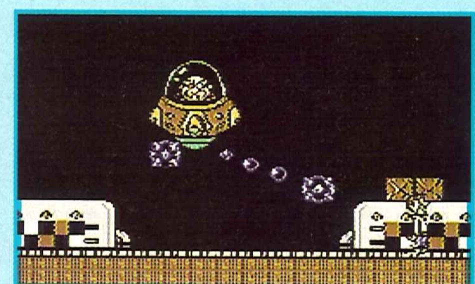


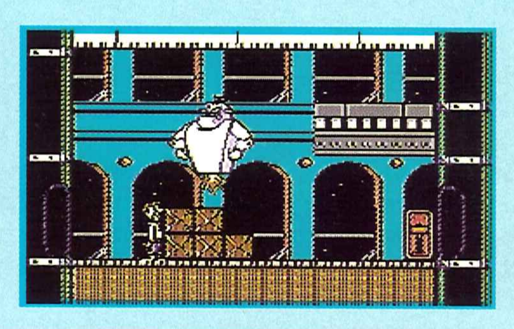


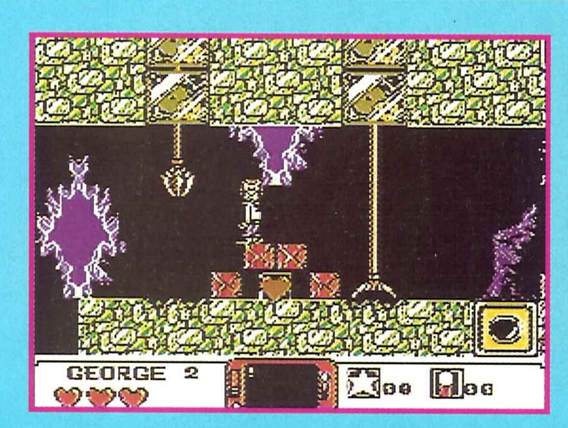




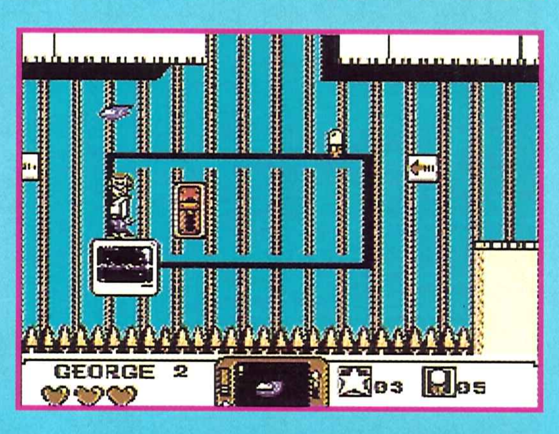


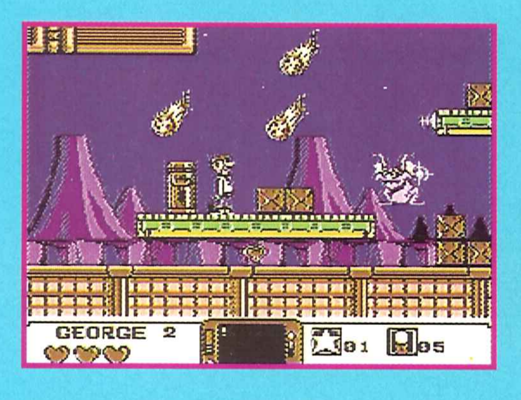


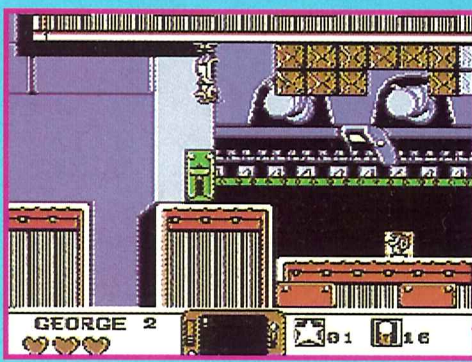


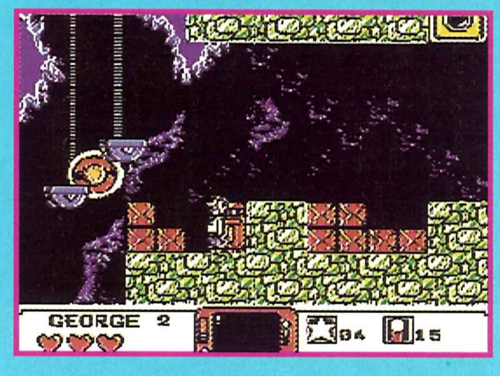


Si los Jetsons ya te sorprendieron gratamente en la pequeña Game Boy, ahora podrás disfrutar con ellos en la mediana de las Nintendo.



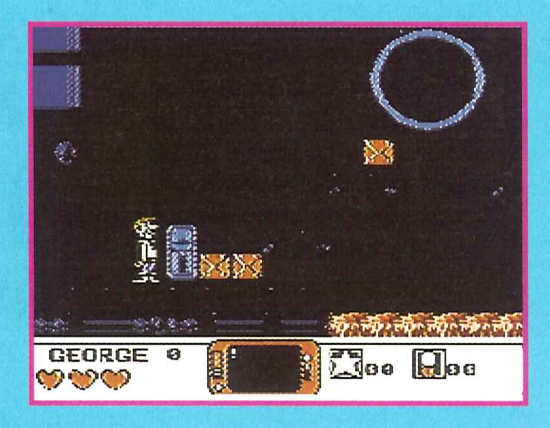




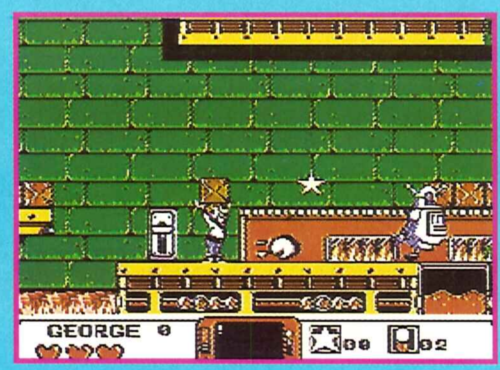


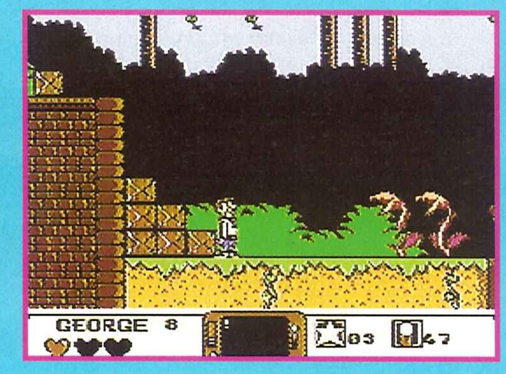
Aparentemente, esta familia tiene mucho parecido con la típica que nos presentan en las series americanas. Pero en cuanto empieces a jugar con ellos, verás que es mucho más divertida. Y es que los Jetsons son los Jetsons.









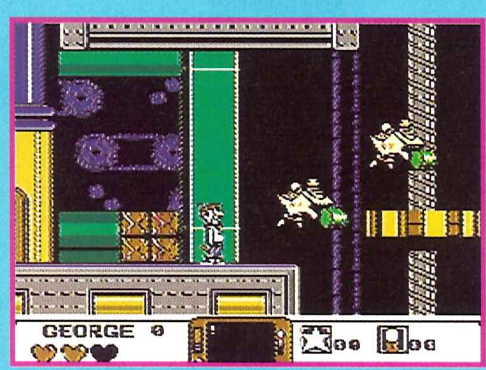


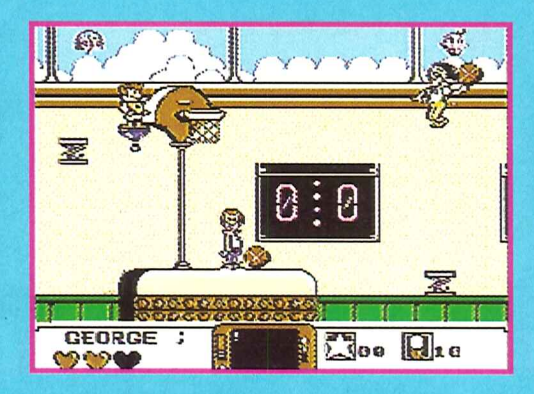
➤ atacando seriamente el equilibrio ecológico del planeta y quedándose con los derechos de explotación de los pobres alienígenas.

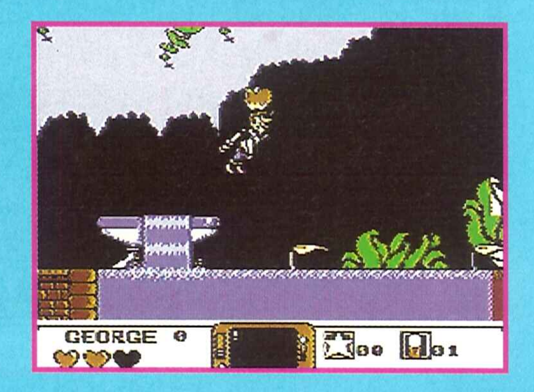
Para lograr su propósito, este currante de la galaxia deberá recorrer catorce planetas, en los que los robots ya se han puesto manos a la obra. En esta trepidante misión habrá de enfrentarse a enemigos finales muy fastidiosos, volará por encima de un concierto de rock montado en una tabla de surf, jugará al baloncesto y realizará mil peripecias más.

Al acabar determinadas fases, le estará esperando un miembro de su familia para entregarle algunos objetos que le facilitarán el trabajo. El pequeño Elroy, en el Space Ball Stadium, le proporcionará unas botas de basket antigravedad; su fiel perro Astro, en el Sport Gym, un arma teledirigida; y Judy, en el Rock Concert Hall, una tabla a propulsión. Cada ítem sólo puede utilizarse un par de veces en cada escenario, y aparecerá pulsando start y dando al control hacia la derecha.

No pienses que la tarea es fácil, pues los enemigos que encuentres y los caminos que has de recorrer son duros de pelar. Pero al final de la aventura, serás tú quien cobres la recompensa a todos estos esfuerzos, pues habrás disfrutado más que un venusiano en un volcán.

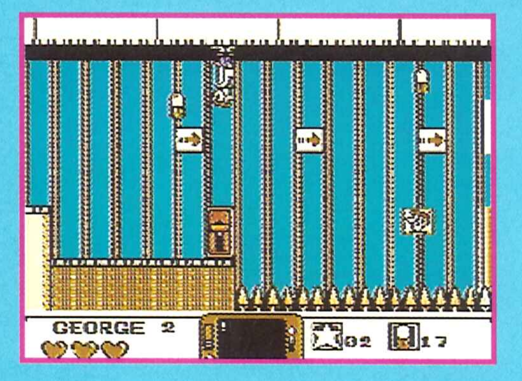


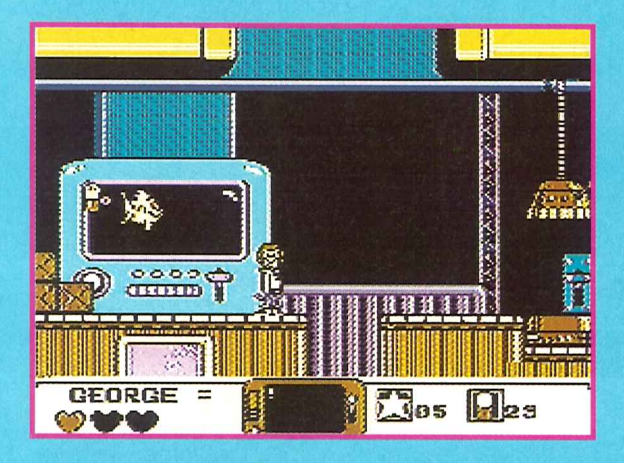


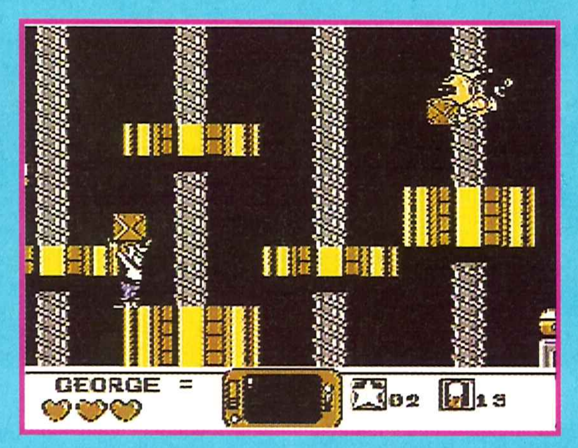


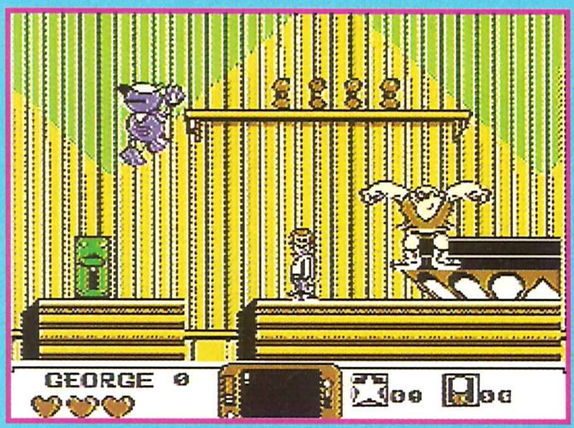


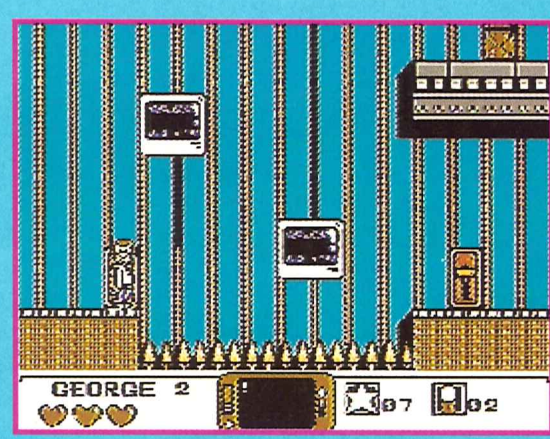
Acompaña a George y a toda su simpática familia a través de un viaje por catorce planetas diferentes. ¿Acaso se te ocurre una manera mejor de pasar tus vacaciones?



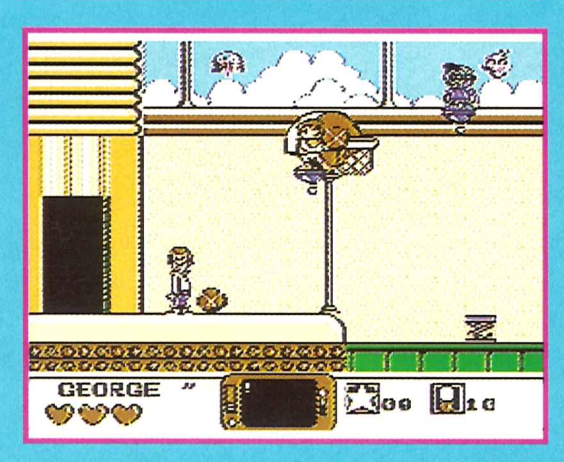












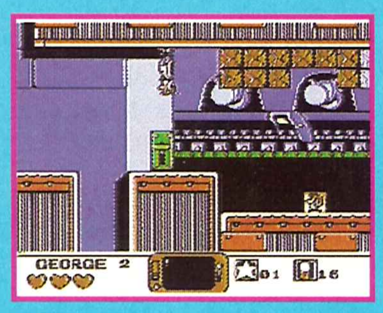
Mucho más y diferente

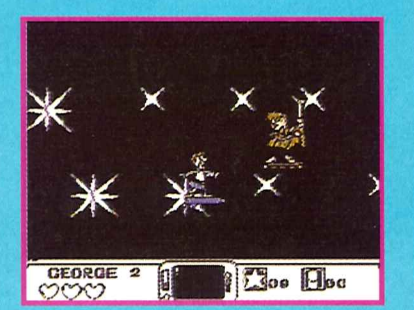
En la variedad está el gusto. Y este cartucho, querido amigo, es supersónicamente variado. No sólo por las catorce fases, el estupendo scroll o los buenos gráficos. Es que hasta los enemigos final de fase se presentan repletos de imaginación.

The Jetsons ya apareció para la pequeña de la familia Nintendo con las virtudes que esta nueva entrega ha sabido mantener, aunque ambos cartuchos son muy diferentes. Se gana en número de fases y en gráficos, si bien no da opción a elegir miembro de la familia. Además la acertada dificultad es otro elemento que le da categoría. Taito, en definitiva, nos ofrece un juego muy en su línea, cuidando al máximo hasta el último detalle.

Boke







NINTENDO



PLATAFORMAS
TAITO
Taito
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 14
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Infinitas
Megas: 2

Gráficos — 75
Son buenos y variados, aunque a veces parpadean algunos sprites.

Música — 70
Es similar a la que aparecía en los dibujos animados, aunque pasada por el tamiz de la N.E.S.

Sonido FX — 78
Con calidad, aunque tampoco aparecen en muchas ocasiones.

Jugabilidad — 85
En un principio es dificilillo, pero en cuanto le coges el punto supersónico, te gustará.

Adicción — 87
Es alta, acercándose a niveles interplanetarios, debido a la adecuada pizca de dificultad que contiene.

Total — 80
Un buen juego de plataformas, muy variado y de gran duración.

Lo Mejor
- Aunque resulte un poco pesado en mi comentario, lo mejor es la cantidad de máquinas y objetos diferentes que se encuentra George en su aventura.

Lo Peor
- Que maten al personaje tan rápidamente
- Esos parpadeos que de vez en cuando nos guiñan desde la pantalla.

SEGA GAME GEAR

EL JUEGO VERDE





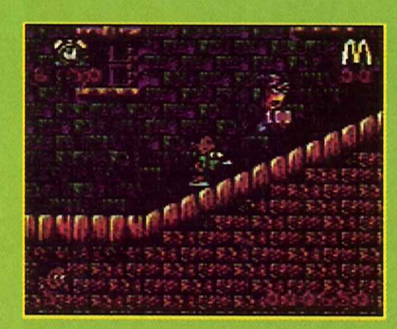
Mick y Mack son dos amigos que tras comerse unas hamburguesas en mal estado se ven envueltos en una horrible pesadilla. A la salida de su restaurante favorito, aparecen en un mundo donde la basura es dueña del medio ambiente. Allí, por el bien de la naturaleza y en defensa de lo verde, habrán de enfrentarse a peligros de todas clases. Menos mal que para ello cuentan con vuestra inestimable ayuda.

Con vuestra ayuda, y con la de un curiosísimo y ecológico arma: el GooShooter, un lanzador de chicle que no daña la capa de ozono, pero que desintegra los enemigos que se encuentre en su camino, convirtiéndolos en desechos biodegradables.

Vuestra aventura por este universo de la porquería transcurrirá por cuatro zonas. La primera se llama Mundo Slime -o mundo del fango-, donde seréis bombardeados con pegotes de barro. En el Bosque Místico veréis hachas enloquecidas, manchas de petróleo, abejas asesinas y unas impresionantes plantas carnívoras. Después atravesaréis la Ciudad Tóxica, haciendo frente a taladros hidráulicos, bolas de fuego y cubos de basura con muy malos humos. Finalmente, deberéis abrigaros bien para penetrar en el Mundo Ártico, que se encuentra custodiado por osos de gran fiereza, monstruos de hielo y unos murciélagos poco amistosos.

Entre fase y fase, podréis demostrar vuestras dotes de defensores a ultranza de la naturaleza, ya que disfrutaréis de una fase de bonus consistente en una cadena de reciclaje de basuras. Para ello, habréis de recoger las botellas, latas y fardos de papeles que vayan cayendo, y depositarlos en el contenedor adecuado.

Y sean o no las hamburguesas vuestro plato preferido, no os olvidéis de recoger un número determinado de las famosas M's si queréis pasar al siguiente nivel. Todo sea porque no haya que ir con mascarillas por las calles...







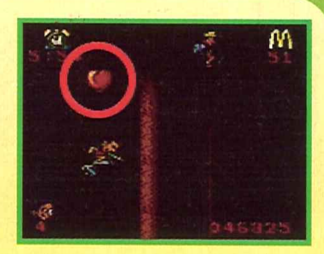






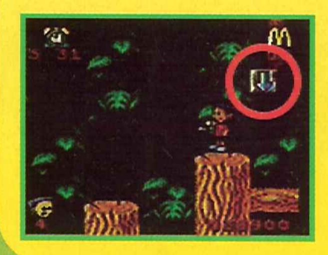






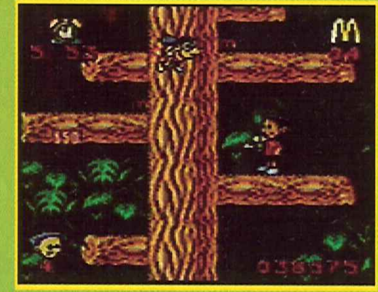
Se buscan

Durante el recorrido de los cuatro mundos, te encontrarás con otros tantos objetos que colaborarán en que tu existencia sea un poco más sencilla. Reconocerlos será fácil, pues aparecerán en el interior de un amplio círculo. Aquí tienes algunos de ellos:
El CORAZÓN aumenta la energía del jugador al máximo, quitando la cara de muerto al muñequito indicador de energía.
El RELOJ es tan valioso como un Rolex de oro. Te proporcionará más tiempo para finalizar la fase.
Los TUBOS A PROPULSIÓN, que se encuentran en el Mundo Slime, te lanzarán por los aires cuando saltes por encima de ellos.
La FLECHA CONTINUA te ayudará en caso de que pierdas una vida, pues podrás volver a comenzar en ese punto.











Ante todo, jugabilidad

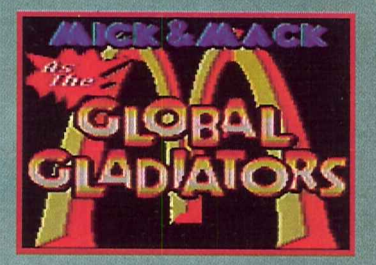
No podía faltar una versión de este divertido juego para la más pequeña de las Sega. Y el resultado es un compendio de todas las cualidades que han convertido a Global Gladiators en un gran clásico: jugabilidad excelente, buen sonido FX y elevado nivel de adicción. Además, el scroll, que imita el enfoque de una cámara, es muy bueno, aunque a veces resulta un poco alocado.

Boke



Ésta es una gran oportunidad para que colabores en la cadena de reciclaje de basuras. Lo único que debes hacer es introducir cada objeto en el contenedor adecuado. Fácil, ¿no?

GAME GEAR



ARCADE
VIRGIN
Graftgold
Nº jugadores: 1
Vidas: 5
Nº de fases: 4
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: 0
Megas: 2

Gráficos — 90
Tanto los personajes, los monstruos como los diferentes paisajes tienen muy buena calidad.

Música — 75
Buena, aunque no sea U2 precisamente. ¿Cuándo dejará de ser este apartado la cenicienta de los juegos?

Sonido FX — 82
Bien en líneas generales. Destaca lo bien conseguido que está el efecto de masa viscosa.

Jugabilidad — 90
Tiene la dificultad justa, es divertido y los personajes son fáciles de manejar.

Adicción — 85
El hecho de tener que recoger M's continuamente puede llegar a cansar un poco.

Total — 87
La jugabilidad, el sonido FX y los gráficos hacen de este cartucho todo un señor juego.

Lo Mejor
- **Los gráficos no desmerecen en absoluto a anteriores versiones.**
- **El planteamiento ecologista. Al fin un juego de aventuras no es violento.**

Lo Peor
- **El utilizar los videojuegos como soporte publicitario.**

SEGA MEGA DRIVE

EL PODER DE LA MAGIA

TECHNO CLASH



La culpa de este desastre había sido sólo del hombre. En su afán por alcanzar el «desarrollo», convirtió la investigación genética en un arte oscuro. Así, los avances alcanzaron tal punto que los mejores científicos del planeta lograron algo que parecía imposible:unir en un solo ser la máquina y el hombre. Y a partir de entonces, nada volvió a ser igual.

Los humanos, que antaño poblaban el planeta Tierra en un número de miles de millones, vieron cómo iban siendo diezmados de manera brutal por estos nuevos engendros tecnológicos; hasta tal punto, que la especie corría un inminente peligro de extinción. Pero afortunadamente, no todos sucumbieron. Un nutrido grupo encabezado por el Gran Señor Ronaan pudo salvarse del genocidio, y ahora permanecía escondido bajo tierra, en el llamado Reino Oculto.

Sin embargo, en las últimas horas la pesadilla vuelve a estar presente. Distintos modelos de engendros technohumanos han sido vistos en las cercanías del reino. Por ello, el joven guerrero Ronaan, hijo del Gran Ronaan, acompañado por el bárbaro Farrg y los genios Chazz y Abaris, han emprendido una misión para investigar los propósitos de estos seres. Cuentan además con la inestimable ayuda de Indar, un viejo y mágico halcón a través de cuyos ojos puede ver Ronaan.

Pero este valeroso joven, aún inexperto, no encuentra ►



La vista de Indar

Ronaan tiene un viejo y mágico halcón que le sirve de inestimable ayuda, pues es capaz de ver a través de sus ojos. Gracias a él, puede localizar la situación de los engendros seudohumanos. Para ello, deberás ir al cuadro de armas y magias, y seleccionar la opción «Go to living map». Entonces, aparte de que la pantalla se pondrá de otro color, aparecerá un pequeño cuadro en la parte inferior izquierda, que te indicará la presencia de enemigos. Pero ten mucho cuidado, pues mientras Indar está volando puede ser atacado.





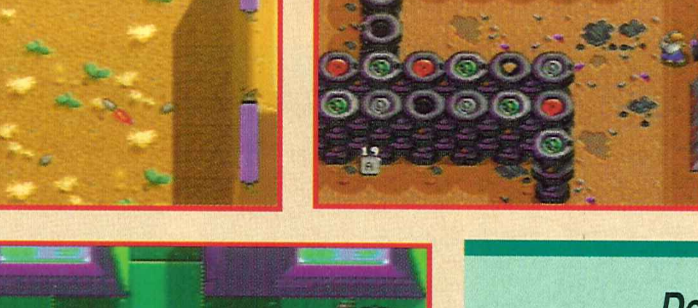
Ronaan tiene que salvar muchos obstáculos, como estas profundas grietas, pues si cae en ellas habrá terminado su aventura.

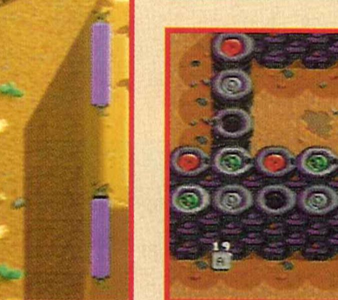


En la fase del desierto nuestro joven aventurero encontrará dentro de las casas abandonadas objetos de gran utilidad.



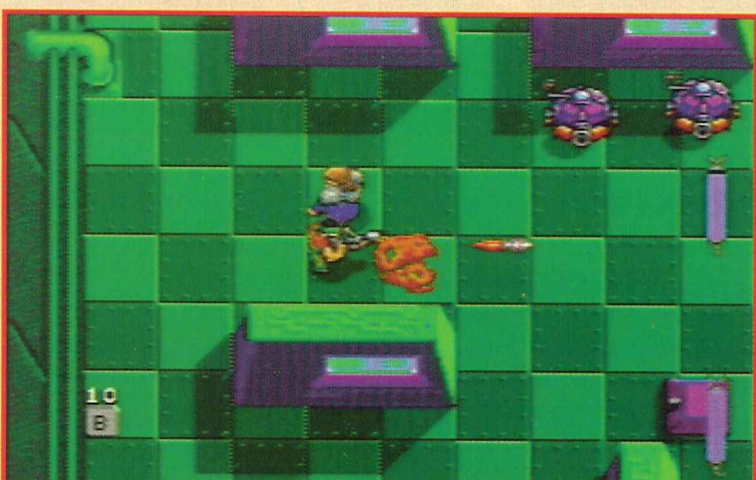












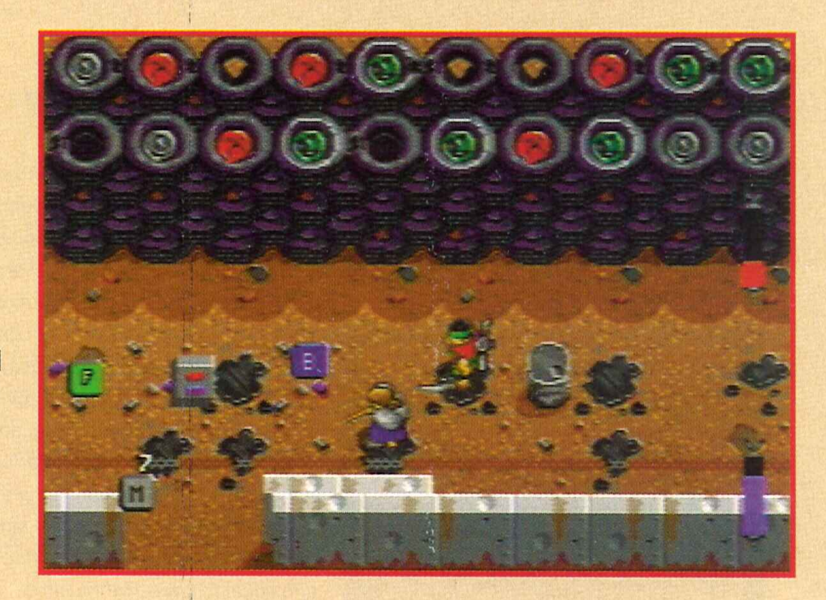
De menos a más

Electronic Arts ha creado un cartucho de extraordinaria calidad, que va aumentando de intensidad conforme asciende de fase. Las posibilidades de Ronaan son muy amplias, gracias a la variedad de armas y magias de que dispone. Por lo demás, tanto los paisajes (especialmente el desierto) como los sonidos digitalizados son bastante buenos, y cuenta con la suficiente dificultad para hacer aún más interesante el desarrollo de la aventura.

Boke







Esta es una de las cuatro puertas que tendrá que cerrar el joven mago para impedir que sigan entrando los ingenios mecánicos. Para ello, deberá encontrar las cuatro tarjetas-llave.

el camino de regreso a su territorio. Por ello, los miembros del grupo han decidido salir al exterior, encontrándose con una ciudad en ruinas, Las Vegas, ejemplo del lujo al que llegaron los hombres.

Y aquí es donde empieza tu parte en la aventura. Tu misión será guiar a Ronaan hasta el Reino Oculto, atravesando todos los lugares que sea necesario. Para ello, deberás defenderte de todos cuantos intenten acabar con su vida, valiéndote de sus múltiples conocimientos de magia.

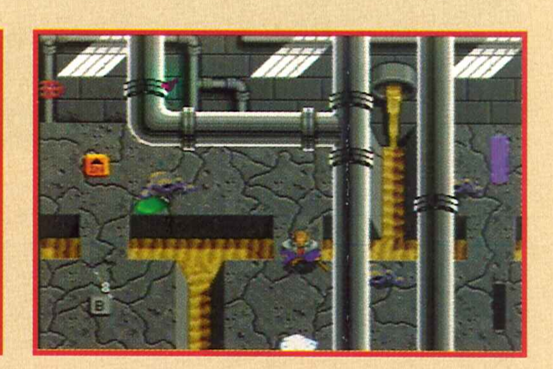
En el transcurso de la aventura podrás elegir entre uno de estos tres guardaespaldas: Farrg el bárbaro, muy bueno en el uso de las armas, rápido y observador; Chazz, uno de los dos genios, maestro del fuego y la magia; y Abaris, genio tutor de Ronaan, curandero y protector de maleficios.

Cada zona cuenta con lugares escondidos que será necesario que explores, pues en ellos se encuentran objetos que te harán más llevadero el viaje de retorno. Así, por ejemplo, deberás encontrar las cuatro tarjetas-llave que cierran las distintas puertas de un taller abandonado, que no tendrás más remedio que visitar si quieres concluir con éxito tu aventura.

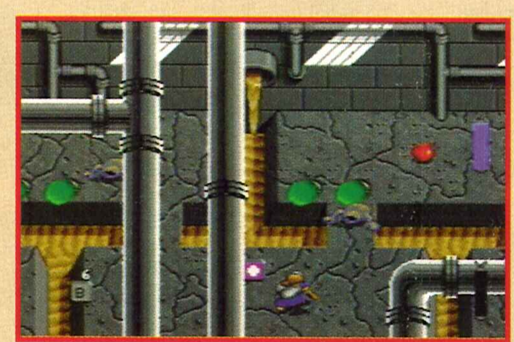
Si una vez allí logras realizar las diferentes misiones que te encomendarán los oráculos, y atraviesas con éxito las fases del desierto, el parque tecnológico y las alcantarillas de la ciudad, todo habrá terminado. Por fin te encontrarás en el Reino Oculto, y los technohumanos habrán perdido su batalla con el hombre.



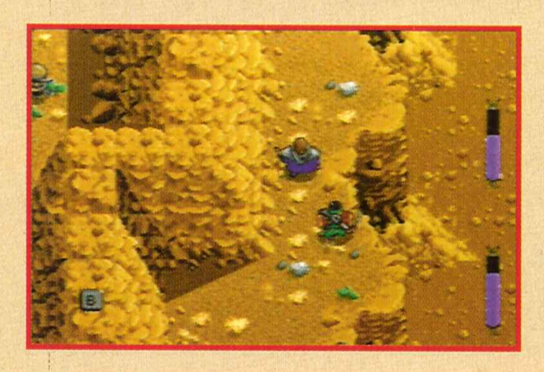












Ayudado por el noble arte de la magia, podrás conseguir que Ronaan acabe con el invento más desastroso de la historia del hombre.



Las mil y una magias

Préstalas toda la atención posible, ya que son tus armas básicas para alcanzar el éxito. Se dividen en magias de combate y de no combate, y el correcto uso de todas y cada una de ellas harán mucho más llevadero el camino de regreso hacia el Reino Oculto al valeroso Ronaan. Si quieres que aparezca el cuadro que te permita la elección de magia, tienes dos posibilidades: bien pulsar Start, o bien apretar el botón C.

DE NO COMBATE.
***Heal:** De gran utilidad, pues repone la energía de Ronaan.*
***Levitación:** Hace que tu personaje se eleve del suelo durante unos segundos. Se podrá utilizar por primera vez en la fase del desierto.*
***Teleport:** Conducirá al valiente guerrero hasta el oráculo, donde le indicarán la misión a seguir y podrá reponer fuerzas.*
***Invulnerable:** Durante unos valiosos segundos será invulnerable.*


Teleport


Rayo Luminoso


Super


Angle


Time Bomb

DE COMBATE.
***Lighting:** Rayo de luz que acaba con los enemigos de un solo disparo.*
***Super:** Bola de fuego en espiral que va creciendo hasta dar con el objetivo.*
***Angle:** Boomerang que rebota en las paredes hasta tres veces.*
***Time Bomb:** Bomba que se planta en el suelo y tarda cinco segundos en explosionar. Ten cuidado que Ronaan no se encuentre cerca, pues también le afecta.*
***Basic:** Disparo que se utiliza habitualmente. Para matar a los enemigos, son necesarios dos disparos.*
***Mondo Major:** Activándolo, mata a todos los enemigos, que se encuentren en la pantalla.*
***Hold:** Inmoviliza al enemigo durante cinco segundos, pudiendo cambiar de arma instantáneamente y así acabar con él.*
***Wide:** Disparo de tres bolas de fuego al mismo tiempo.*
***Death:** Gran bola de fuego que mata de un solo disparo.*

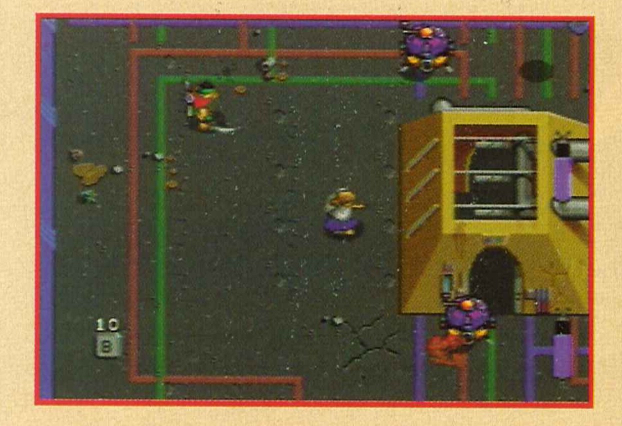

Basic


Mondo Major


Hold


Wide


Death





MEGA DRIVE



AVENTURA
ELECTRONIC ARTS
Zono Inc.
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 10
Niveles de Dificultad: 1
Continues: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 85
Van mejorando según se avanza de fase, llegando a su culmen en la zona del desierto.

Música — 75
No está mal en cuanto a calidad, pero podía ser un poco más variada.

Sonido FX — 87
Uno de los mejores aspectos del juego. Hay incluso algunos gritos digitalizados.

Jugabilidad — 85
Una vez que aprendes a utilizar todos los hechizos y magias correctamente, ésta se dispara.

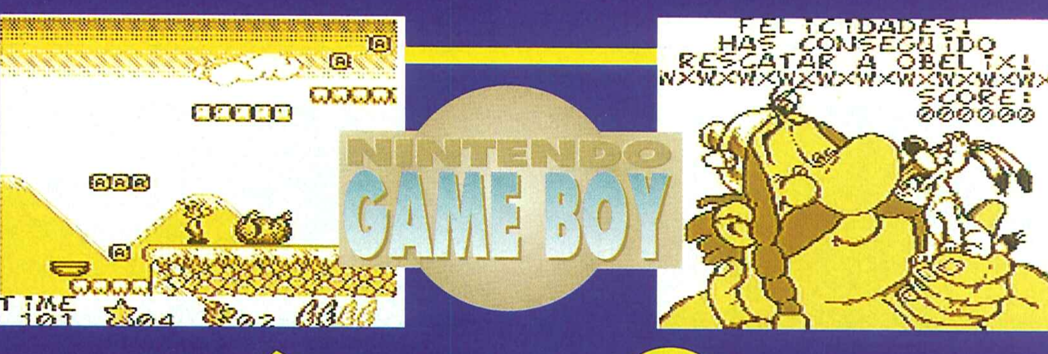
Adicción — 92
A tope. Jugando con él me he divertido más que una sardina con orejas.

Total — 88
Todo un descubrimiento este Techno Clash. No presenta novedades de relumbrón, pero está formidablemente hecho.

Lo Mejor
- **Es adictivo hasta límites insospechados.**
- **La variedad de magias y la genial protección de los guardaespaldas.**

Lo Peor
- **Que no incluya la posibilidad de dos jugadores para poder manejar los guardaespaldas.**
- **Que mi jefe no me deje seguir jugando.**





Astérix

AQUELLOS IRREDUCTIBLES GALOS

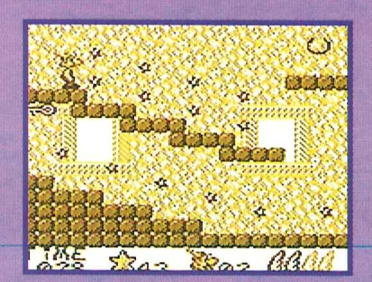
Nos encontramos en el año 50 a. c. Toda la Galia está ocupada por los romanos... ¿Toda? ¡No! Una pequeña aldea de irreductibles galos resiste ante el empuje del invasor. Estos galos son corajudos, cabezones, valientes, orgullosos, y no tienen preocupación alguna, salvo que el cielo caiga sobre sus cabezas...

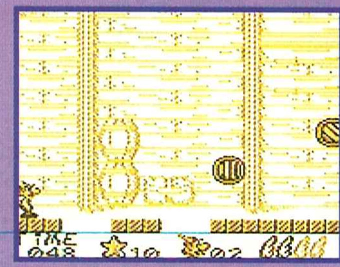
Qué, ¿os suena de algo esta introducción? Ya sé que sí. Pertenece a una de las series de comics más populares en Europa, la que narra las aventuras de Astérix y su inseparable Obélix. Las historias de estos «irreductibles» galos son, sin duda, de lo más ingenioso y divertido que se haya podido encontrar plasmado en un cómic, chovinismos aparte. Y es que el irónico humor de sus guiones y las impresionantes y personalísimas ilustraciones, le convierten en una obra maestra de su género.

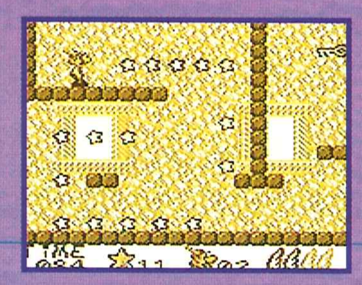
Pues bien, imaginaos el alegrón que nos hemos llevado en esta santa casa, al saber que esta maravilla había sido introducida en el mundo de las consolas. Y para más inri, nos sentimos aún más orgullosos al conocer que los «padres de la criatura» son los catalanes de New Frontier.

Pero dejémonos ya de vítores y celebraciones, y vayamos a lo nuestro. La «excusa» que han elegido los programadores para que Astérix empiece a machacar romanos, es el secuestro del bueno de Obélix cuando se estaba echando una apacible siesta. El pequeño pero inteligente galo deberá recorrer los habituales lugares ➤

Bonus inevitabilum

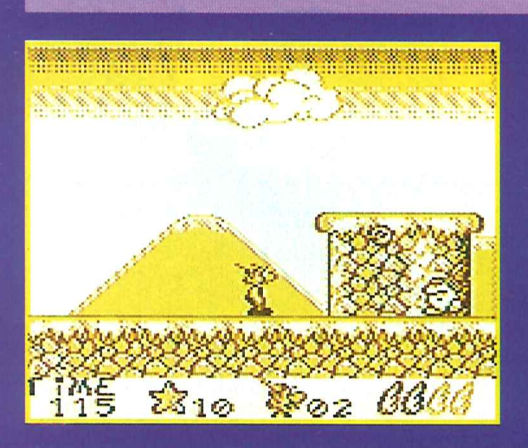


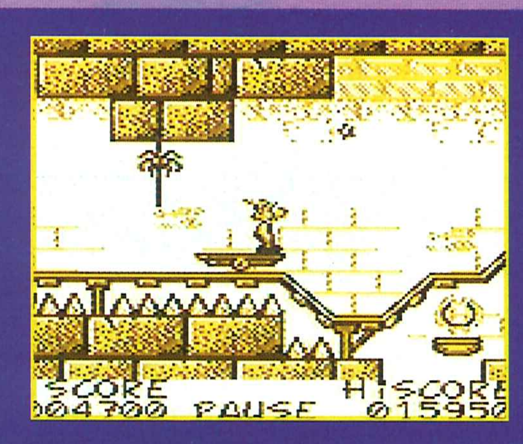


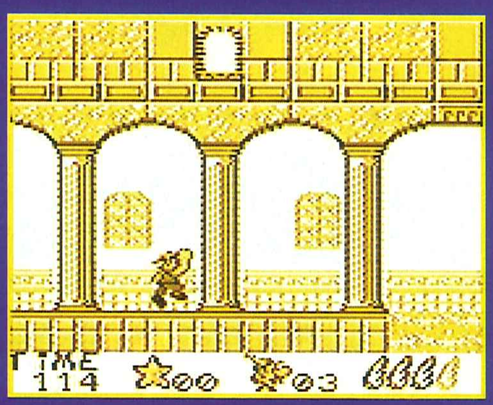


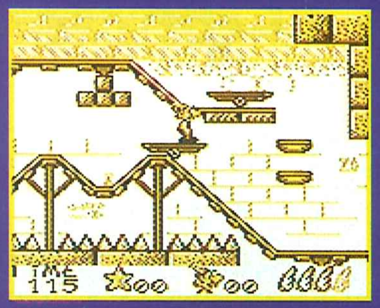


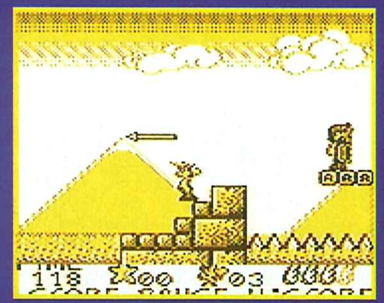
Como buen juego de plataformas que se precie, no podían faltar las entrañables y necesarias fases de bonus. ¿Que cómo se accede a ellas? Muy fácil, de dos maneras diferentes. La primera consiste en recaudar un determinado número de estrellitas (por lo menos habrá que coger 30) hasta que aparezca una llave. Haceos con ella y entraréis en la primera fase de bonus. Al resto se accederá una vez concluido cada uno de los niveles (que no subniveles) del juego. Por supuesto, estas fases pueden ayudaros a conseguir vidas extra, así como otras interesantes ofertas.

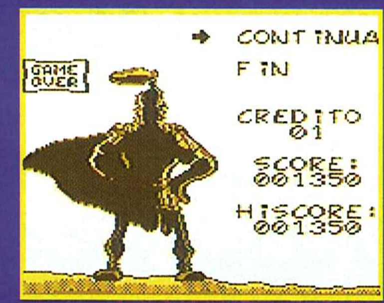


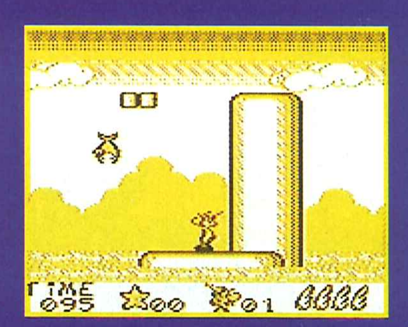






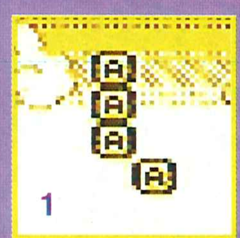






Ocho "ayuditas"

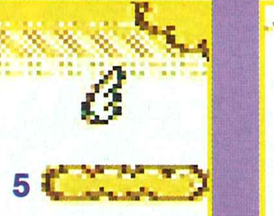
1. Bloques: Te reportarán 50 puntos y además contienen una estrella.
2. Los laureles: Una vida extra y 1.000 puntos.
3. Ánfora: Equivale a 25 estrellas y 1.000 puntos.
4. El escudo averno: Durante unos instantes serás invulnerable. Y de regalo, 1.000 puntos.
5. Ala: 1 punto de energía y 1.000 en el marcador.
6. La poción mágica: Aumentará un punto tu nivel de energía, 1.000 el marcador y te aportará invulnerabilidad temporal.
7. Estrella: A las 50, recibirás una vida extra.
8. La llave: Sirve para entrar en la fase de bonus.





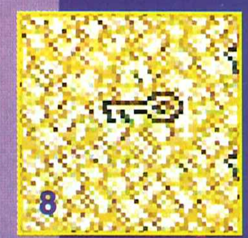




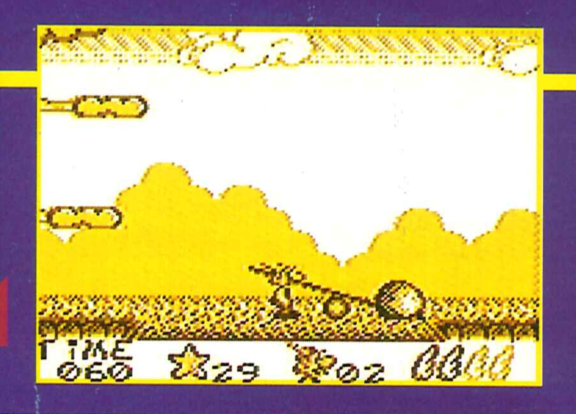


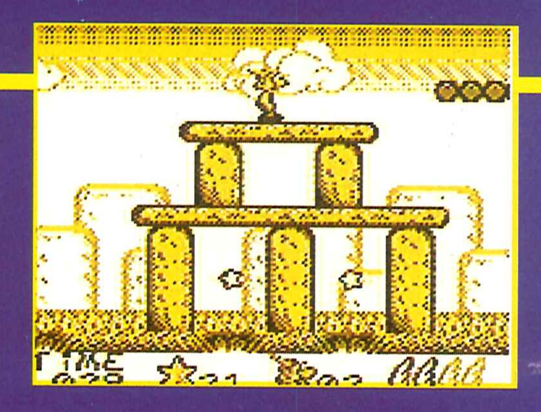




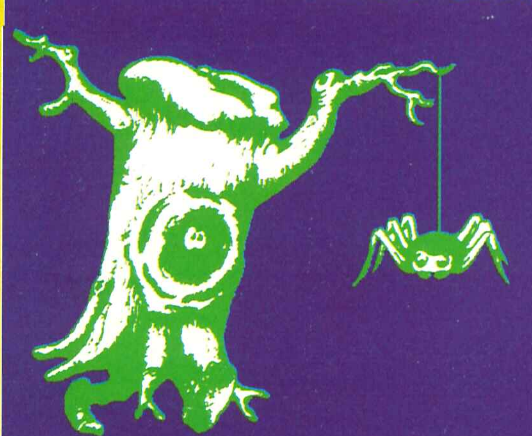


LO MÁS NUEVO





Unos enemigos un tanto curiosos...



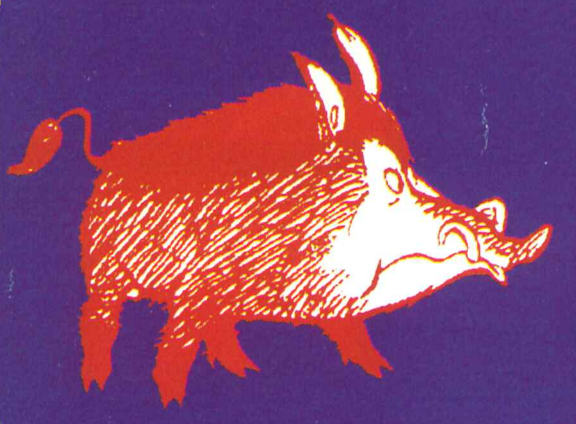
Tronco y araña. *Por supuesto, no es que el tronco tenga vida propia, sino que hay un espía dentro. La araña sólo aparece en las fases finales.*



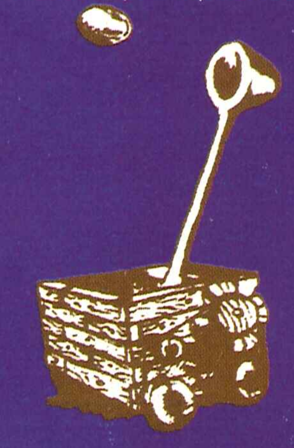
Los romanos. *¿Cómo iban a faltar estos sufridos elementos? Os estarán molestando durante todo el juego, pero son un aperitivo para el bueno de Astérix.*



Horus. *No hay que ser muy listo para adivinar que este personaje forma parte del recorrido egipcio. Es bastante pesadito.*



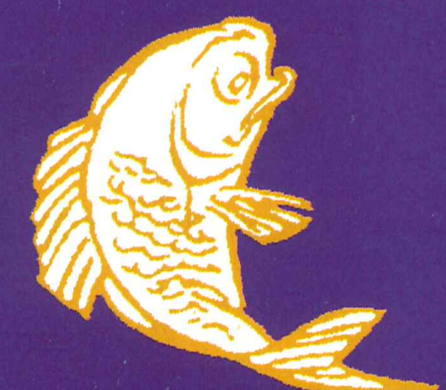
Jabalí. *Muy atentos porque el animalito, aparte de ser un enemigo, os puede servir de ayuda. ¿Cómo? Subiéndoos encima para atravesar zonas peligrosas.*



Catapulta. *Este arma típico de la época tiene un punto débil, y es que permanece inmóvil en todo momento. Sorteadla, pues es indestructible.*



Los piratas. *Aunque la mayor parte del tiempo estos personajes están borrachos, no dejan de ser buenos guerreros. Mucho ojito con ellos.*



Pescado "podrido". *Atentos a los recorridos en los que debáis atravesar caudalosos ríos. Estos peces saltarines tratarán de haceros la vida imposible.*



Pájaro. *A este aguilucho de tres al cuarto no podréis alcanzarle con vuestros puños, así que lo mejor será que os agachéis a su paso.*

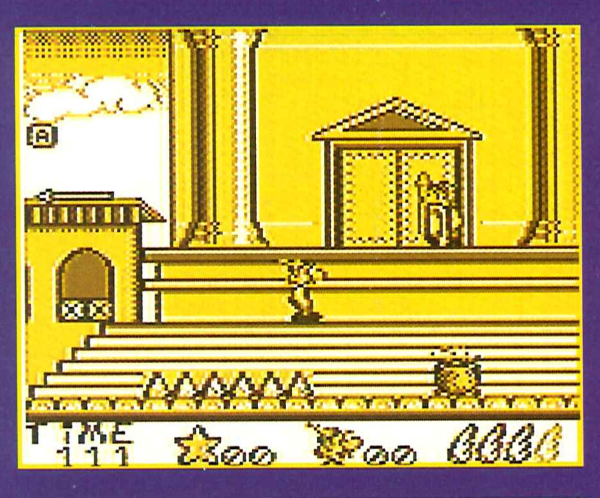


El Águila Romana. *El majestuoso símbolo del Imperio Romano es un bastón saltarín con muy malas intenciones. Acabad con él.*

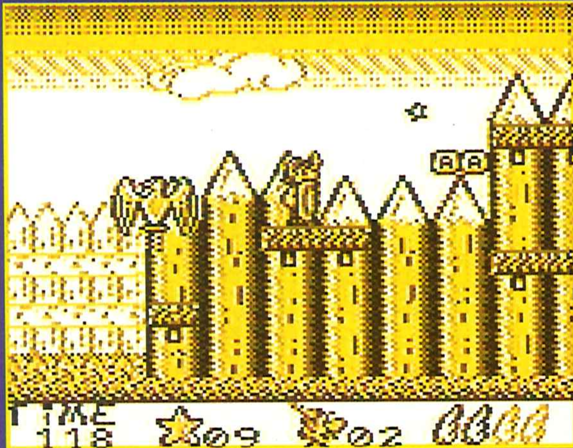
de sus aventuras (La Galia, Helvetia, Egipto y Roma) para encontrar a su amigo. Cuatro divertidas áreas divididas en tres subfases cada una, donde el más puro estilo de plataformas comparte protagonismo con Astérix. Piratas, centuriones, espías y demás elementos de la época, serán el objetivo de los poderosos puños del héroe... para desgracia suya, claro.

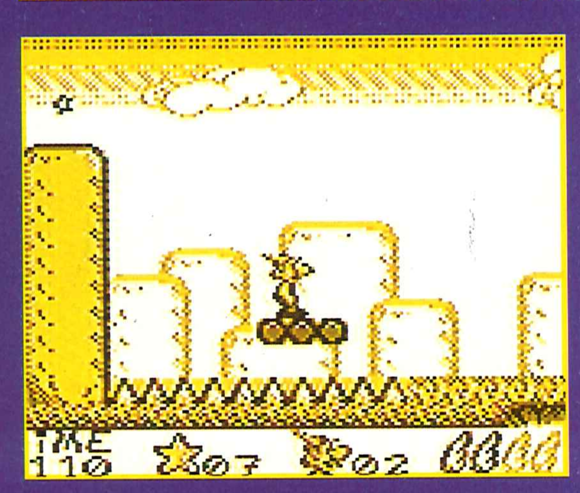
Pero además de aplastar enemigos para conseguir puntos, durante todo el recorrido podréis recolectar unas graciosas estrellitas que permiten aumentar la puntuación, e incluso conseguir una vida extra en caso de obtener cincuenta unidades. Eso sí, tendréis que ser muy hábiles, ya que si perdéis una vida comenzaréis al principio de la subfase, de tal forma que no os valdrá de nada haber llegado casi hasta el final.

O sea que ya sabéis. Armaos de paciencia y mucho valor, o el despertar de Obélix puede hacer temblar a todo el Imperio Romano.







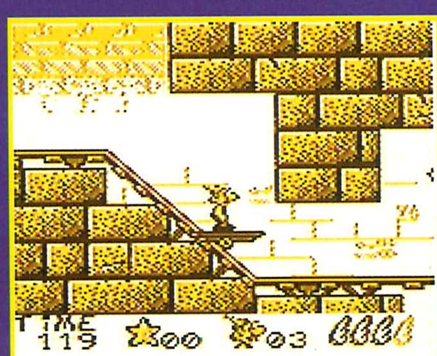


Como en los comics

Mi más sincera enhorabuena a los chicos de New Frontier, pues esta conversión para la Game Boy merece todos mis respetos. Estamos ante un gran juego de plataformas que introduce algunas gotas de acción, con el que los fans del pequeño héroe galo van a poder disfrutar de lo lindo (y el resto también, por supuesto).

Se ha realizado un excelente trabajo gráfico, con unos movimientos asombrosos (atención a los puñetazos de Astérix), acompañados de una música muy apropiada. A ello se le suma una dificultad ajustada, y sólo puede echarse en falta un mayor número de fases para que el resultado fuera redondo.

Lolocopix



OBELIX HA DESAPARECIDO !!!
LOS ROMANOS LE HAN CAPTURADO Y LE HAN ESCONDIDO EN UN LUGAR DESCONOCIDO. CARGATELOS A TODOS Y ENCUENTRA A OBELIX ANTES QUE CESAR LE TIRE A LOS LEONES, POBRES BICHOS...
ABRARACOURCIX

GAME BOY



PLATAFORMAS
INFOGRAMES
New Frontier

Nº jugadores: 1
Vidas: 4
Nº de fases: 12 subfases
Niveles de Dificultad: 3
Nº Continuaciones: 2
Megas: 2

Gráficos — 89
Excelente definición y utilización del scroll parallax. Con eso está dicho todo.

Música — 88
Divertida y variada, con los cambios apropiados para cada nivel. En fin, una joya.

Sonido FX — 80
Pese a rayar a un gran nivel, no llega a la altura de los anteriores parámetros.

Jugabilidad — 87
Personaje muy manejable y saltos asequibles, pese a ser un juego de plataformas.

Adicción — 84
Un mayor número de fases no le habría venido nada mal. Pero aún así, es alta.

Total — 88
De los mejores juegos que han aparecido en Game Boy. Un auténtico regalo para los sentidos.

Lo Mejor

- El sroll parallax.
- La elevada definición de los gráficos.
- Que el protagonista es Astérix.

Lo Peor

- ¡Más fases, por favor!

LAND OF ILLUSION









EN BUSCA DEL CRISTAL MÁGICO

La historia parece sacada de una de las mejores aventuras de nuestro ratón favorito. Tras despertar de una larga siesta, Mickey se encuentra en un extraño pueblo, donde recibe una mala noticia: un diabólico fantasma ha robado el Cristal Mágico que protegía a la aldea, y se ha convertido en su único gobernante. Así que, inmediatamente, decidió mantener su imagen de caballero andante y comenzar la búsqueda.

Pero no va a ser precisamente un camino de rosas. A lo largo de catorce fases, Mickey tendrá que enfrentarse a serpientes venenosas, peces hambrientos, fantasmas errantes, rocas vivientes... Y esto es sólo una muestra de lo que le espera.

Afortunadamente, para luchar con tanta trampa Mickey contará con su ataque de rebote y con un sinfín de objetos mágicos (la poción reductora, la cuerda, la flauta mágica, los zapatos para andar por las nubes o los mismísimos fríjoles mágicos).

Pero mucho cuidado. El fantasma vigila atentamente sus pasos y empleará los peores trucos con tal de no perder el Cristal Mágico.



















Mickey ataca de nuevo

Dada mi debilidad por los personajes de Disney en general y por el ratón Mickey en particular, os podéis imaginar lo bien que lo he pasado atravesando este mundo de ilusión. Y es que Land of Illusion es el resultado de un cóctel explosivo: calidad, diversión y fantasía.

A pesar del elevado número de fases, la nueva aventura de Mickey para la Game Gear cumple su objetivo: divertir sin cansar. ¿Defectos? Pues alguno debe tener.

Cruela de Vil



No te despistes ni un momento, porque esta divertida Tierra de la Ilusión es además un mundo repleto de peligros.





Las ayudas de Mickey

Mickey cuenta con ciertos objetos que le facilitarán la tarea de recuperar el Cristal Mágico:

- Marcador de lugar: Punto donde volverás a comenzar el juego tras perder un intento.

- Barriles y bloques: Pueden utilizarse para golpear enemigos, escalar o descender.

- Muelles: Sirven para salvar grandes alturas.

- Lámpara: Ilumina lugares oscuros. También la utilizarás para golpear enemigos o escalar.

- Ladrillos: Golpea con ellos a tus enemigos, aunque sólo se puedan utilizar una vez.

- Llaves: Podrás entrar en los pasadizos. Las especiales abren la puerta final de cada etapa.

- Cofres: Contienen intentos adicionales y puntos para el marcador o el indicador de poder.



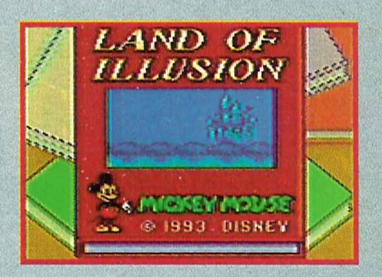








GAME GEAR



PLATAFORMAS
SEGA
Disney Software
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 14
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: Infinitas
Megas: 2

Gráficos — 85
Gran variedad de decorados para las aventuras de Mickey, cuya animación es excelente.

Música — 83
La banda sonora es de lo más animado, con los cambios que requieren los diferentes escenarios.

Sonido FX — 80
Se limitan a acompañar la acción, sin presentar ninguna novedad.

Jugabilidad — 90
Al fácil control del personaje se añade la justa dificultad que presentan los enemigos.

Adicción — 85
Variedad de escenarios, diversión a tope, continuaciones sin límite... todo son ventajas.

Total — 86
Es como una clásica película de Disney con la ventaja de que, además, nosotros podemos controlar su desarrollo.

Lo Mejor
- La fantástica animación que tiene todo el juego.
- Por otro lado, se agradece que no exista límite para las continuaciones.

Lo Peor
- Que el juego continúe al comienzo de cada fase y no en el nivel donde nos hayamos quedado.

LO MÁS NUEVO



TODO POR LA PASTA





CRASH DUMMIES

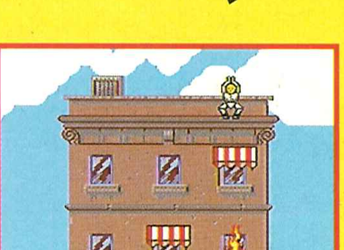
La compañía Flying Edge presenta las aventuras de los Crash Dummies, esos muñecos de prueba que nos muestran todo lo que no debemos hacer si queremos seguir enteritos. Y es que ya se sabe, jugando es como mejor se aprende. Por eso os recomendamos que no se os ocurra intentar llevar a la práctica estas proezas, porque dudamos que podáis volver a recomponeros como hacen ellos.

Huyendo de toda comparación, y aprovechando que han salido al mismo tiempo las versiones para Game Gear y Master System, es prácticamente inevitable que os ofrezcamos un comentario conjunto de ambos cartuchos. Y es que las diferencias que ofrecen son prácticamente nulas.

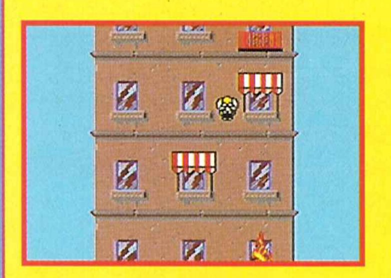
Todo comienza cuando dos aguerridos comentaristas, Scope y Boke, planean sus vacaciones. Bueno, más que sus vacaciones lo que se plantean es dónde pueden ir a disfrutarlas con el poco dinero que les queda por culpa de la mala vida (alcohol, mujeres...), a la que se entregan con desenfreno todos los fines de semana. Así que para poder pasar su semana de descanso en una cálida playa de la costa alicantina, deciden buscar un trabajillo extra y responden a un anuncio del "Segunda Mano" que solicita dos personas, no importa su aspecto físico, para participar en el rodaje de una película.

Pensando que ésta puede ser la oportunidad de su vida para hacerse famosos -no se puede decir que en su trabajo sean unos ases-, se presentan, y Almodóvar les contrata para su próximo film. Scope y Boke dan saltos de alegría, pero cuál no será su sorpresa cuando les meten en unos trajes de competición y les dicen ➤

Saltando al vacío (Fase 1)

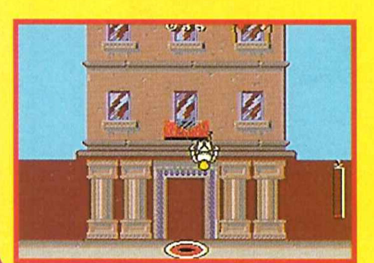


El primer día de rodaje empieza con un desafío a la ley de la gravedad. Slick y Spin, siguiendo las instrucciones de su director, tienen que lanzarse al vacío desde lo alto de un edificio en llamas. Pero la suya debe ser una caída espectacular. Por eso, una vez en el aire, podrás dirigir a tu Crash Dummie para que realice un salto bomba, una caída libre o un picado, tratando de romper el mayor número de toldos y barandillas, y de esquivar las llamas. Y date prisa, que el director cuenta con un tiempo limitado para rodar esta escena.











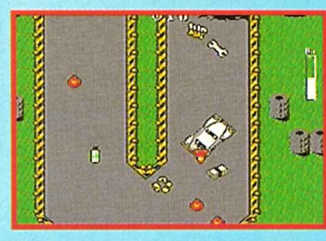


En la pista de pruebas (Fase 2)



El segundo día de rodaje, o lo que es lo mismo, la segunda fase consiste en probar un parachoques de aire comprimido, que según los Dummies es el mejor invento desde el cinturón de seguridad. El único problema es que se lo han dado desinflado, por lo que Slick o Spin tendrá que inflar el suyo, recogiendo latas de aire a medida que avanza por la pista de carreras. Pero ésta no es la única dificultad, también hay vallas y conos con los que se puede chocar, por lo que es conveniente recoger todas las herramientas que se encuentre. Además, para variar, se trata de una prueba contra reloj.





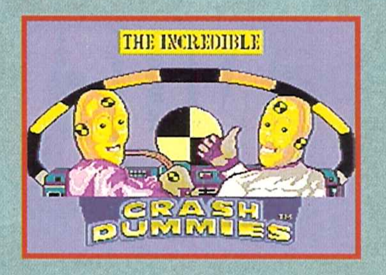








MASTER SYSTEM



ACCIÓN
ACCLAIM
Flying Edge

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 5
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: 0
Megas: 2

Gráficos — 77
Correctos, pero no os esperéis nada del otro mundo.

Música — 66
Durante todo el juego «disfrutaréis» del mismo ruidillo de fondo.

Sonido FX — 65
Muy flojo. Desde luego, no se han quebrado la cabeza en este apartado.

Jugabilidad — 76
En ocasiones, los dummies hacen unos movimientos de lo más extraño.

Adicción — 75
Vuestros exámenes finales no peligran excesivamente con este juego.

Total — 76
Un cartucho que por su contenido podría haber sido una gozada, pero que flojea en algunos aspectos técnicos.

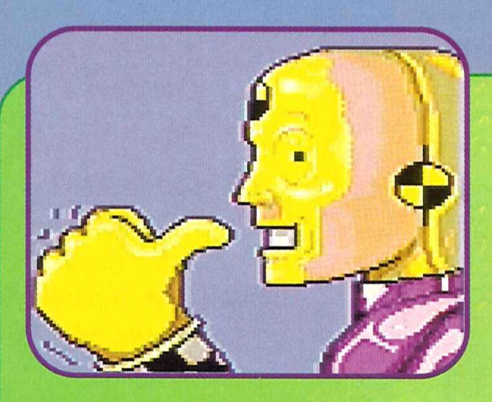
Lo Mejor
- Es una nueva forma de plantear los típicos juegos de adicción.
- Que te guste llevarte los obstáculos por delante, en vez de esquivarlos.

Lo Peor
- Si suprimís el volúmen, no vais a echar de menos la música.
- Que no contemple la opción de dos jugadores simultáneos.



➤ que su trabajo consiste en hacer de dobles en todas las escenas de golpes, caídas, choques, carreras e incendios, bajo los nombres artísticos de Spin y Slick. Era de esperar algo así, al fin y al cabo, no se puede permitir que Antonio Banderas se desfigure.

Durante el rodaje, aunque pueden actuar por separado, hay veces que «se pican» entren ellos para ver quién realiza las acrobacias en menos tiempo. Después de todo, lanzarse desde un edificio en llamas, chocar contra una pared con un automóvil, rodar por una pista de esquí, explotar bombas a martillazos y pilotar misiles es una tarea peligrosa, pero también muy divertida. Además, si la hacen bien, el sueldo será muy bueno. Y todo sea por sacar un buen dinerillo con el que poder ir cuanto antes a tostarse en la playa.



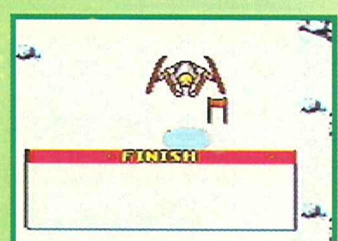
En la nieve (Fase 3)

La tercera tarea de los Crash Dummies consiste en probar una pista de esquí, donde deberán comprobar que todas las banderas están bien fijadas al suelo, intentando llevárselas por delante. Para poder cobrar, es decir, pasar de fase, tendrás que comprobar al menos la mitad de las banderas del recorrido. Además, el director te dará una paga extra si limpias la pista de los muñecos de nieve que unos «simpáticos» chiquillos han hecho a lo largo del mismo. Eso sí, cuidado con los árboles, pues te harán perder una vida si chocas contra ellos, así que recuerda que siempre puedes hacer una acrobacia para evitarlos.







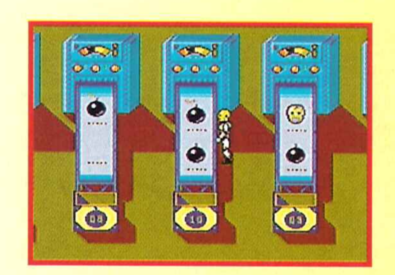
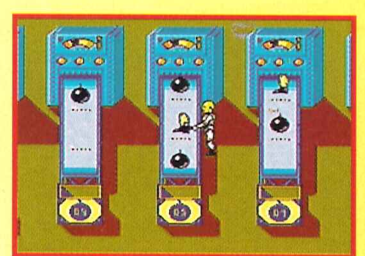
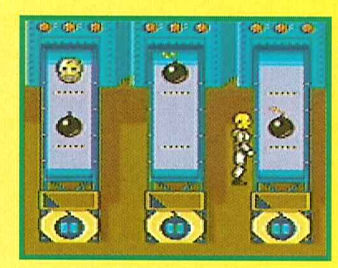
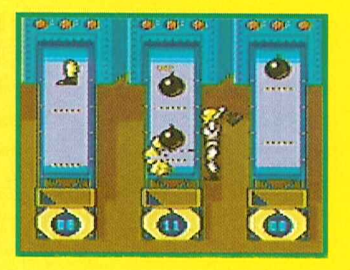




Comprobando bombas (Fase 4)

El cuarto día, Slick y Spin deberán encargarse de supervisar el control de calidad en un fábrica de explosivos, que tiene un pequeño problema. En la cadena de montaje se han mezclado las bombas correctamente fabricadas con otras que, por un pequeño defecto, ya salen con la mecha encendida. Tendrás que soplar para apagar esas bombas defectuosas y, además, retirar de la cadena de montaje y dar un martillazo a todos aquellos trozos de dummies que nadie entiende cómo han podido «colarse» allí. Y que no se te escape ninguna bomba encendida, porque detendrá su cadena de montaje mientras las demás se aceleran.



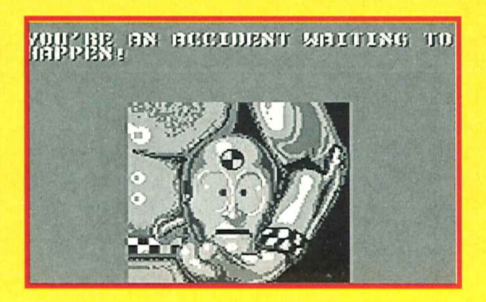





¡Que nos chocamos!

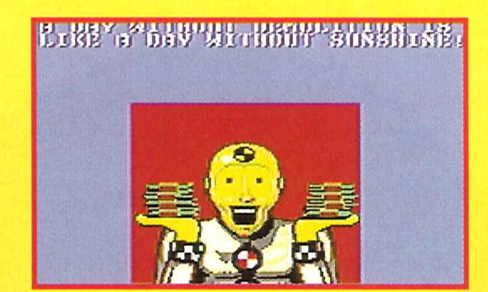
Pero no os asustéis, porque en esta ocasión un choque no significa volver a empezar el juego o perder una de las preciadas vidas. Más bien todo lo contrario. Con estas dos versiones os quedaréis bien a gusto si lo vuestro es arrasar con todo lo que se os ponga por delante.

Recomendable para todos aquellos que quieran enfrentarse con algo distinto a lo que se presenta habitualmente. Y es que eso de tirarse de cabeza a los obstáculos en vez de esquivarlos es bastante original, ¿no?

Cruela de Vil



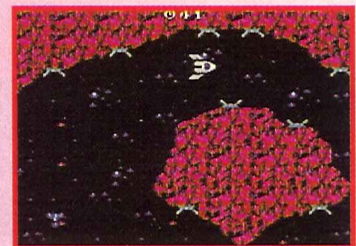
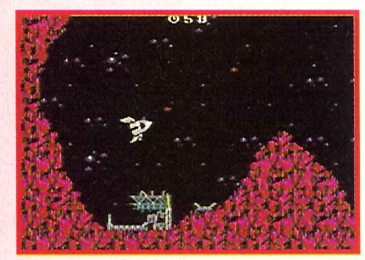
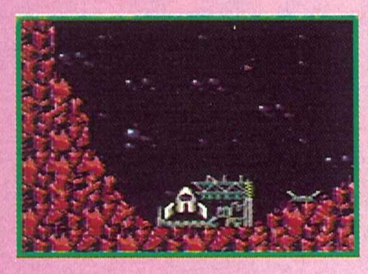
Aunque pierda la cabeza en el intento, no te preocupes por tu dummie. Ya verás cómo recupera la sonrisa en cuanto reciba su merecido dinero.

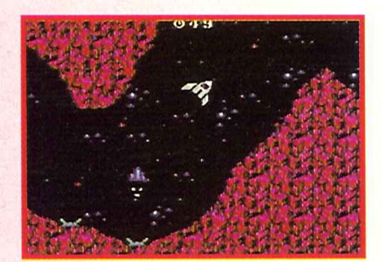


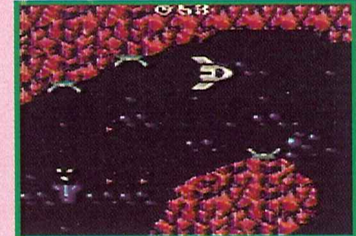
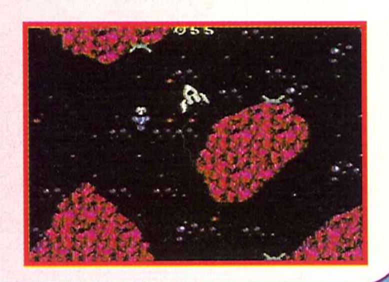
Misión espacial (Fase 5)

Para terminar, los Crash Dummies tienen que salir al espacio y guiar misiles hasta la base espacial. Para llevar a buen término esta misión deberás tener cuidado con los meteoritos, porque disparan mortíferos misiles y desencadenan fuertes torbellinos espaciales, para atraeros a su campo de gravedad haciendo que choquéis contra las rocas. Pero no penséis que eso es todo; si completáis con éxito estas cinco fases, tendréis que volver a empezar de nuevo. Y si en la primera vuelta la velocidad es de vértigo, preparaos para lo que os espera...

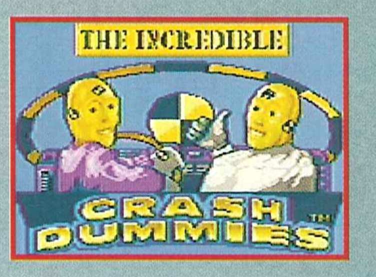




GAME GEAR



ACCIÓN
ACCLAIM
Flying Edge

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 5
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: 0
Megas: 1

Gráficos — 79
Muy buena la animación de los "Crash Dummies", que además se mueven en cinco escenarios diferentes.

Música — 69
Una melodía animada, aunque bastante repetitiva. ¡No cambia!

Sonido FX — 65
Sin lugar a dudas, el apartado más flojo que presenta el cartucho.

Jugabilidad — 77
Elevada, gracias a que es bastante sencillo controlar a tu personaje.

Adicción — 75
Comienza muy bien, pero al repetirse siempre las mismas pruebas, acaba haciéndose monótono.

Total — 76
Una excelente idea que ha perdido puntos al ser plasmada en cartucho.

Lo Mejor
- La originalidad del planteamiento del juego.
- Su elevado nivel de jugabilidad.

Lo Peor
- La música y los efectos sonoros. Seguro que os dan ganas de bajar el volumen.



DINOSAURIOS PARA LA ETERNIDAD

SEGA MEGA DRIVE

DINOSAURS FOR HIRE

Algo extraño está ocurriendo en Nueva York, algo muy, muy extraño. No es porque haya cada vez más criminales, los ciudadanos ya están acostumbrados a eso. Es porque los criminales están acompañados de criaturas que parecen escapadas de una pesadilla de la era jurásica. No se sabe de dónde han salido, ni porqué se han unido a los pandilleros; lo único que se sabe es que se están adueñando del país y nadie es capaz de detenerlos.

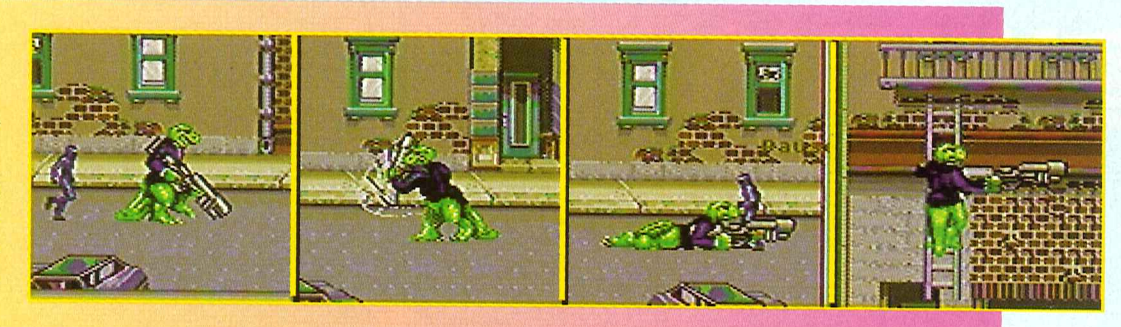
Lagartos voladores cubren con fuego aéreo a las tropas de asalto terrestres, mientras que éstas aseguran su avance con lagartijas del tamaño de una limusina. Hombres del cromagnon, maza en ristre, controlan las alcantarillas, al mismo tiempo que enormes cucarachas hacen lo propio con los subterráneos del Metro. Todos los esfuerzos de la policía han fracasado y la población está huyendo en desbandada. ¿Es que no hay nadie que se atreva a enfrentarse a los monstruos prehistóricos y a las armas ultra modernas que han traído consigo?

Afortunadamente, sí que lo hay. Un grupo de mercenarios salidos de quién-sabe-dónde ha ofrecido sus servicios al alcalde, a cambio de una buena paga y de libertad absoluta de movimientos, y éste no ha podido negarse. ¿Acaso dirías tú que no a tres dinosaurios armados hasta los dientes y con cara de pocos amigos? Pues el alcalde tampoco.

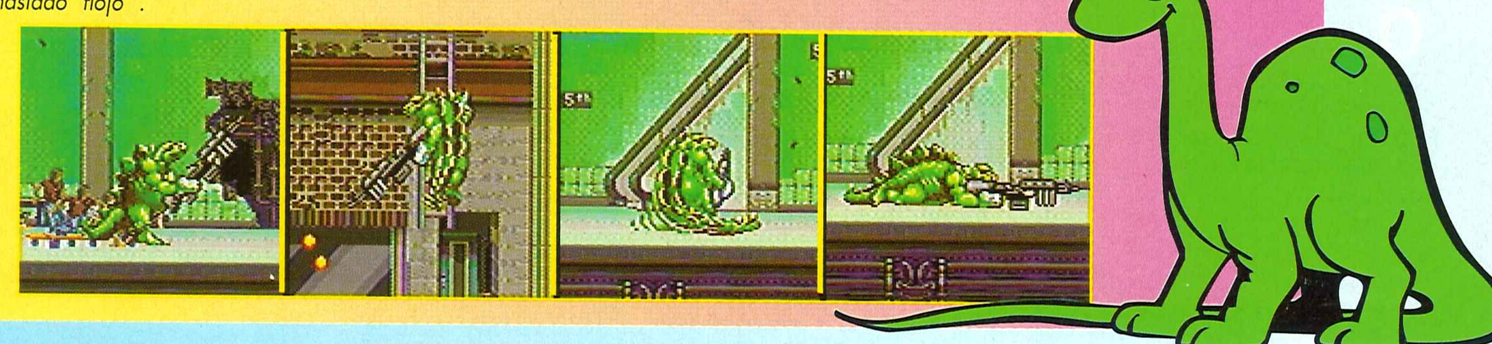
Los tres mastodónticos mercenarios no se han parado a elaborar planes. Han montado sus armas (hechas a medida) y han salido a la calle dispuestos a poner fin a tanto desmán. El campo está abonado para la acción y la aventura servida. Sólo hace falta que te dispongas a aceptar el reto y afrontes la misión de defender a capa y espada los intereses de este reptilíneo comando. ➤

Todos para uno

Para que puedas elegir entre los tres demoledores protagonistas, aquí tienes unas pistas:
- Archie. Es el jefe del grupo; el más inteligente, rápido y menos pesado. Su salto es el más poderoso y, por lo tanto, es el ideal para plataformear. Le encantan los comics y la comida rápida. No tiene debilidades conocidas.
-Lorenzo. Es el snob del grupo; el más fino y de agilidad media. La buena comida, el buen vino y las camisas de seda son sus principales vicios. Sus debilidades, por otra parte, son las mujeres guapas y los coches veloces.
- Reese. Pesadote, fuerte y con dos dedos de frente, es el salvaje del equipo. Sus hobbies son simples: leer el TP y disparar a todo lo que se mueva. Su debilidad: tener el dedo que aprieta el gatillo demasiado "flojo".







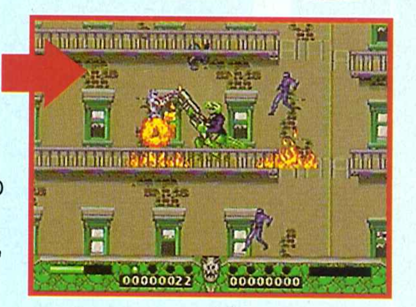


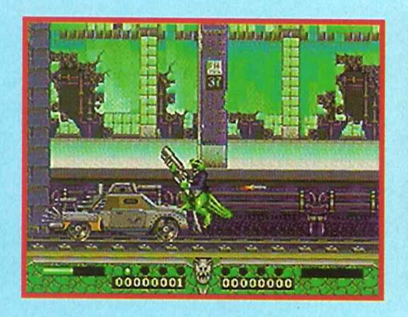
FASE 1

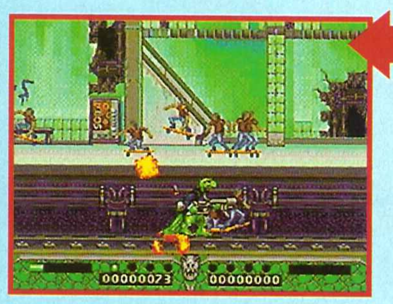


Tenement House

Ninjas, lanzallamas y locos motoristas tratarán de frenar el avance de los dinosaurios, tanto desde el suelo como desde el cielo. Tu misión será acceder a los subterráneos, esquivando toda la vigilancia.







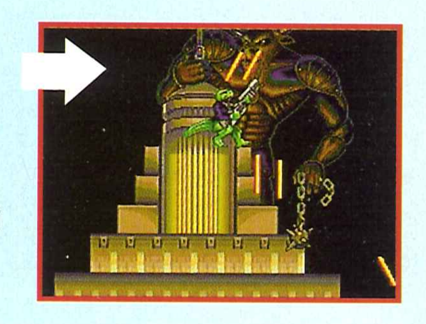
Subway, partes 1, 2, y mid-boss

El metro ha dejado de funcionar, y corres peligro de ser atrapado por los derrumbamientos. Enormes cucarachas te saldrán al paso, acompañadas de tanquetas y camorristas en monopatín. Después, una dura fase de plataformeo con lasers automáticos y reptiles voladores pondrá a prueba tu paciencia. Y para finalizar, debes destruir un lanzallamas dentro de un estrecho túnel de metro. Sólo para valientes.



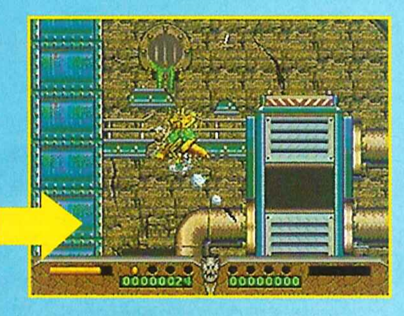
The Empire State Building

Archie es un gran admirador de King-Kong, por lo que esta fase en la que tendrá que ascender al mítico Empire State le resulta de lo más tentadora. Sin embargo, lo difícil no será la subida, sino el enfrentamiento con el terrorífico monstruo que le espera pacientemente en lo alto del edificio. En cualquier caso, si no se apresura en el ataque y permanece atento a su maza y a sus diabólicos ojos, la victoria estará a su alcance.



Beneath Hoover Dam

Si consigues esquivar las aspas de los enormes trituradores de basura puedes considerarte afortunado, pero no del todo, ya que criaturas eléctricas de rápidos movimientos te acosarán sin descanso. Al final de los desagües te espera una enorme bestia de terribles garras que, además de chamuscarte con andanadas de fuego, hará lo posible por lanzarte al agua. Y recuerda que los dinosaurios no saben nadar...



Caverns



FASE 2



Oscuros laberintos plagados de monstruos desaparecidos hace millones de años, aguardan la oportunidad de saltar sobre ti en cuanto te descuides. Desde fantasmagóricas apariciones a enormes serpientes, pasando por arañas gigantescas y, cómo no, plataformas del más variado tono. Todo un reto.







Mastodónticamente divertido

Metidos en pleno boom del fenómeno "dinosaurios", surge este programa que pone en nuestras manos una aventura protagonizada por tres de estos lagartos antediluvianos. Si a esto le añadimos espectaculares enemigos finales, sorprendentes fases y un vibrante desarrollo (desde el plataformeo puro y duro a la acción desenfrenada), nos encontramos con uno de los juegos más entretenidos y atractivos de la última entrega de la mayor de las consolas Sega.

Teniente Ripley





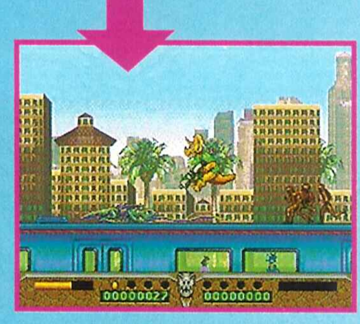


FASE 3

Blue Line Train

Corriendo por el techado del tren, deberás eliminar tanto a los tiradores emboscados como a las lajartijas de lengua venenosa. A la vez, unas naves de extraño aspecto tratarán de frenar tu avance, y de que tu barra de energía descienda lo suficiente como para que el guardián de fase te ponga las cosas muy, muy difíciles.





Recorrerás las zonas características del país, enfrentándote a enemigos propios del Parque Jurásico y a los más modernos aparatos de guerra. Fases de difícil plataformeo se entremezclarán con escenas de frenética acción, en las que manejar con rapidez y habilidad a tu dinosaurio será determinante para alcanzar el éxito.

Para hacer las cosas más interesantes, podrás elegir a cualquiera de los tres miembros del equipo para llevar a cabo tu misión. Por un lado tienes a Archie, un tyranosaurio rex de ágil salto, que además es el cerebro del equipo; por otro a Lorezo, un triceraptos de refinada sensibilidad; y, por último, a Reese, un pesadote estegosuro de gran fuerza física, poco cerebro y extremada ferocidad.

Uno de estos fósiles vivientes (o dos, si tienes un amigo hambriento de emociones) te convencerán de que no hay nada más divertido que quedarte pegado a tu Mega Drive, mientras desfilan ante tus ojos los monstruos más increíbles y las fases más pintorescas que jamás puedas imaginar.

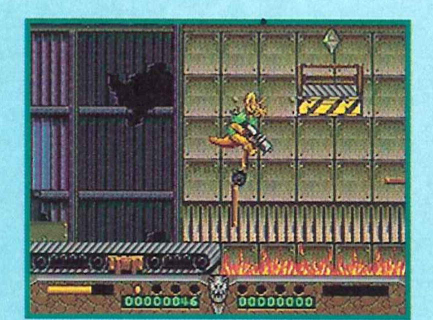
Ayudas para un dinosaurio

En tu camino, encontrarás unos pequeños rombos giratorios. Si disparas sobre ellos, se convertirán en iconos que proporcionarán a tu dinosaurio ventajas sustanciales: desde mejorar el arma hasta tener un auténtico cañón de repetición, pasando por la recuperación íntegra de tu barra de energía.



Toy Factory y Mid-Boss

Para deleite de los saltarines, ésta es una fase de duro plataformeo en la que lo más difícil no es sacudirse de encima los endiablados muñecos, sino conseguir mantener el equilibrio sobre las piezas móviles que formarán vuestro camino hasta el enemigo final. Éste consiste en un enorme payaso de aviesas intenciones, que se «sacará de la manga» mil y un trucos con tal de detener a vuestro personaje. Tomároslo muy en serio.



FASE 4

Hollywood Stage

Enfretarse a pequeñas maquetas de armas militares, no es a priori un trabajo difícil. Claro que cuando las maquetas disparan bombas de verdad y surgen como setas por todas partes, la cuestión toma tintes dramáticos. De todos modos, lo peor aún está por llegar.







FASE 5

La Base

Si has conseguido llegar hasta aquí, ya no hay tiempo para echarse atrás. Estás a punto de encontrar la respuesta a todas las cosas extrañas que has visto, y a las que te has tenido que enfrentar. Para ello, contarás con la «ayuda» de Pteridodáctilos de venenoso aguijón, quienes te guiarán hacia las profundidades de esta sorprendente base. ¡Ah, cuidado con los lasers!

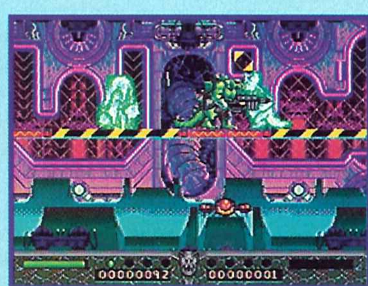




El Gran Final

Todo puede ocurrir, incluso que tus compañeros se vuelvan contra ti. Pero una vez que has llegado hasta aquí, no puedes fallar.





MEGA DRIVE



ACCIÓN
SEGA
Sega
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 3
Megas: 8

Gráficos — 91
Enormes dinosaurios se mueven por variados escenarios y se enfrentan a enemigos impresionantes.

Música — 90
Rápida y trepidante, ayudará a que te sumerjas de lleno en toda la acción del juego.

Sonido FX — 89
El sonido de las armas está perfectamente logrado. El de explosiones, gritos y golpes no llega a tanto.

Jugabilidad — 85
En algunos momentos el control de los dinosaurios es más complicado de lo que sería deseable.

Adicción — 89
La ajustada dificultad, fases sorprendentes y originales protagonistas seguro que te enganchan.

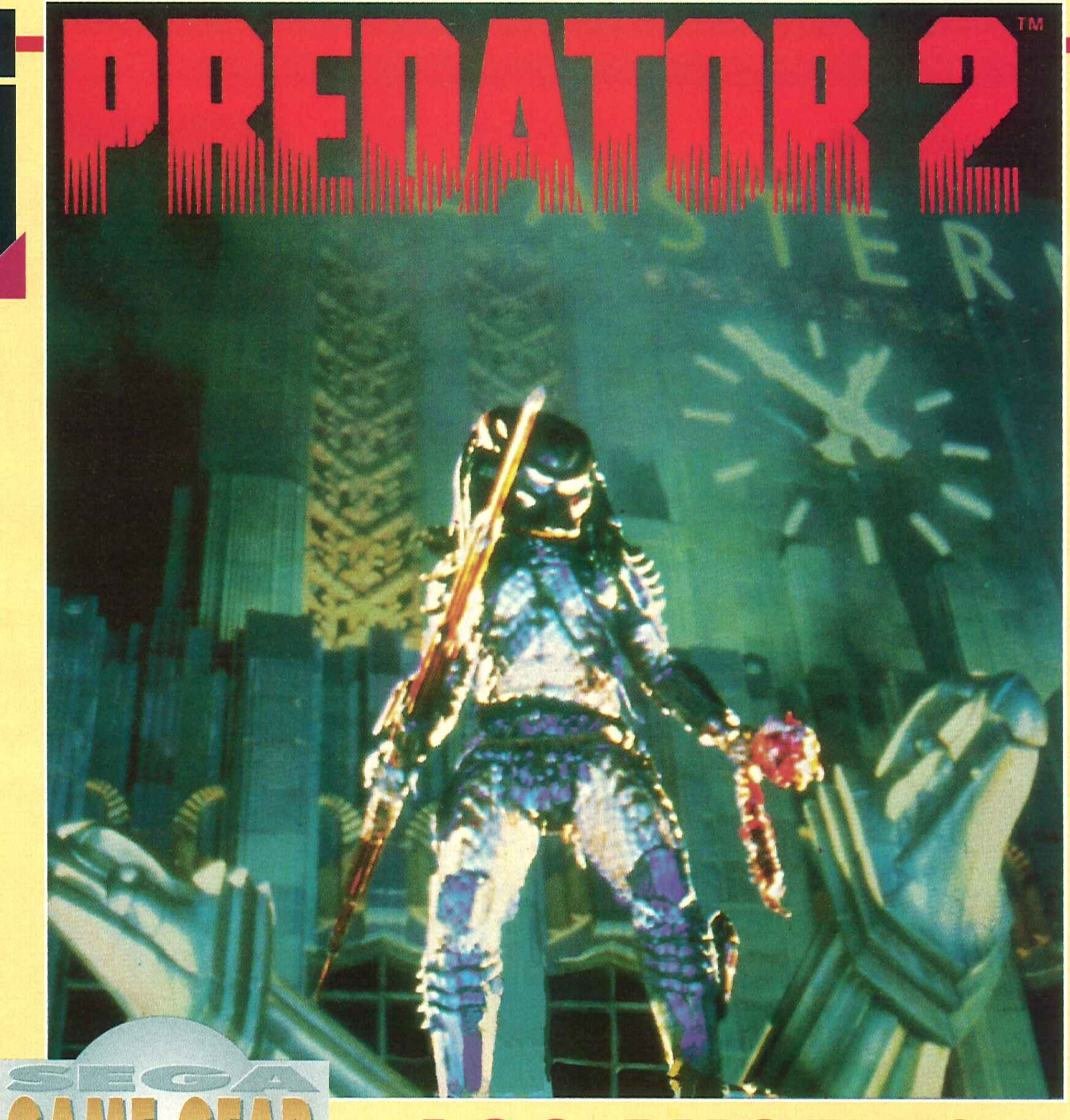
Total — 89
El único defecto del juego es que los movimientos de los dinos son, en ocasiones, incontrolables. Por lo demás... magnífico.

Lo Mejor

- Los tres protagonistas, grandiosos y magníficamente conseguidos, son lo más.
- Los espléndidos enemigos finales.

Lo Peor

- Sólo uno (repetimos): el difícil control de los dinos.



SEGA GAME GEAR



Un verano especialmente caliente está derritiendo las calles de Los Ángeles. Las elevadas temperaturas y el alto índice de criminalidad están convirtiendo la ciudad en un infierno. Por ello, el departamento de policía ha puesto a sus mejores hombres en patrullas especiales, con un doble objetivo: erradicar a los gangsters y confiscar el veneno blanco que distribuyen.

Sin embargo, algo más ocupa la mente del F.B.I. Una oleada de sangrientos crímenes está compitiendo en protagonismo con los «capos» de la droga. Estas masacres son llevadas a cabo por unas poderosas criaturas extraterrestres que utilizan nuestro planeta como coto privado de caza.

Estos seres son ciegos a todo lo que no sean rayos infrarrojos, y por lo tanto son atraídos tanto por el calor corporal como por el de las armas. Sólo hay una solución: alguien tiene que encargarse de exterminarlos.

Si te atreves, tú serás el Teniente Harrigan, un policía altamente cualificado que se verá envuelto en una épica lucha contra el crimen y los Predators. Siete son las fases que deberás recorrer: cuatro en las calles, tejados y subterráneos, y tres en una lucha directa con los Predators.

Disparando a diestro y siniestro y burlando la mira láser de las armas alienígenas, tienes la posibilidad de convertirte en el hombre que salvó la ciudad de Los Ángeles. En tu mano está la decisión.





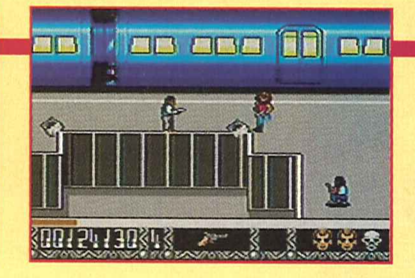


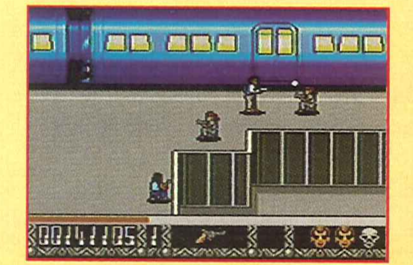








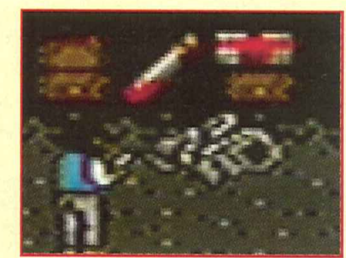




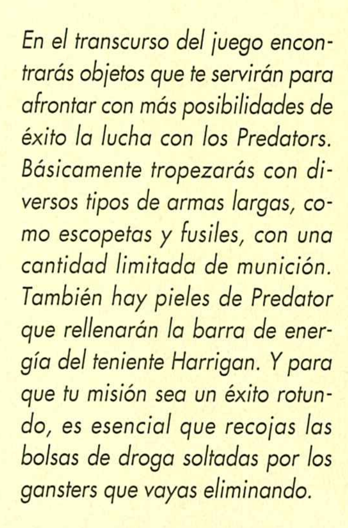






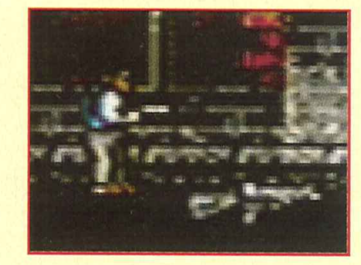






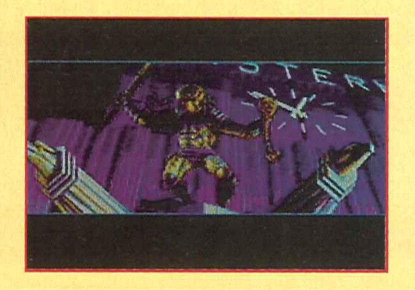
Armas, drogas y nada de alcohol

En el transcurso del juego encontrarás objetos que te servirán para afrontar con más posibilidades de éxito la lucha con los Predators. Básicamente tropezarás con diversos tipos de armas largas, como escopetas y fusiles, con una cantidad limitada de munición. También hay pieles de Predator que rellenarán la barra de energía del teniente Harrigan. Y para que tu misión sea un éxito rotundo, es esencial que recojas las bolsas de droga soltadas por los gansters que vayas eliminando.









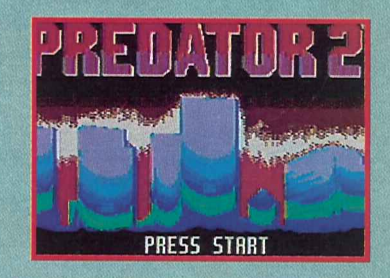
Poco que ofrecer

***M**uy parecido a sus versiones en Master y Mega Drive, este programa de Arena produce un regustillo de insatisfacción. De todas ellas se puede afirmar una cosa: se esperaba algo mejor de la licencia. Pero como esto es lo que hay, no queda más remedio que conformarse.*

Adolece de los mismos defectos que sus antecesores, pero al menos se ha mejorado el nivel de dificultad que en Mega Drive resultaba ridículo. Por lo demás, escasa variación de escenarios, pobre animación de los personajes y un manejo algo extraño. Mucha acción, tiros a gogó y poco más. Muy sosote.

Teniente Ripley

GAME GEAR



ACCIÓN
ARENA
Probe

Nº jugadores: 1
Vidas: 5
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 1
Continues: Passwords
Megas: 2

Gráficos — 67
Gráficos normalitos y sin complicaciones. En ocasiones, su pequeño tamaño puede confundirte.

Música — 70
Rápida como el juego mismo, cumple su cometido sin excesivos alardes.

Sonido FX — 66
Disparos, explosiones y un pitidito estridente cada vez que eres herido. Podrían haberse mejorado.

Jugabilidad — 72
La rápida acción no da un segundo de respiro. Sin embargo, es muy difícil de controlar'

Adicción — 71
La complicación del juego unida a su extraño control no son ideales para propiciar una adicción loca.

Total — 70
Lo único que le sobra a este cartucho es acción. De lo demás, anda un poco justito.

Lo Mejor
- Si eres de los que tiene el gatillo fácil, disfrutarás de lo lindo.
- Los passwords siempre ayudan.

Lo Peor
- El manejo del protagonista no es todo lo cómodo que cabría esperar.

LO MÁS NUEVO



¡MARCIANOS AL PODER!

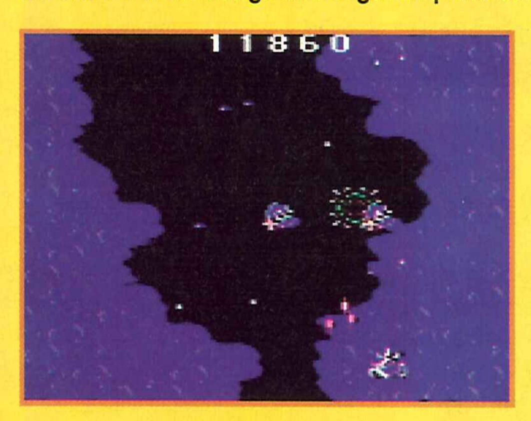
Ya tenéis aquí una nueva de matamarcianos. Pero esta vez no se trata de un matamarcianos cualquiera, sino del mata-mata por excelencia: el legendario y genuino Galaga.

Que levanten la mano los que no se hayan marcado alguna partidita a este clásico de los videojuegos. Bueno, ya me imaginaba que la mayoría de vosotros conocía de sobra las excelencias de este divertido programa, que sin más aliciente que destruir fase tras fase las «abejitas» asesinas del Imperio Galaga, ha atrapado entre sus redes a los más jugones de diferentes épocas. Pues bien, preparaos para volver a disfrutar de lleno con él, porque tratando de aprovechar la atracción del juego, Namco se ha sacado de la manga una segunda parte con algunos cambios respecto a la anterior. Ahí van.

La mecánica sigue siendo la misma de antaño. Moviendo la nave de derecha a izquierda de la pantalla, debéis tratar de eliminar los invasores que, a su vez, intentarán acabar con vosotros. Las pequeñas «abejas» irán apareciendo por hordas, para colocarse después en formación y componer así un potente ejército invasor. Cuando consigáis aniquilar un escuadrón, aparecerá otro, y otro...

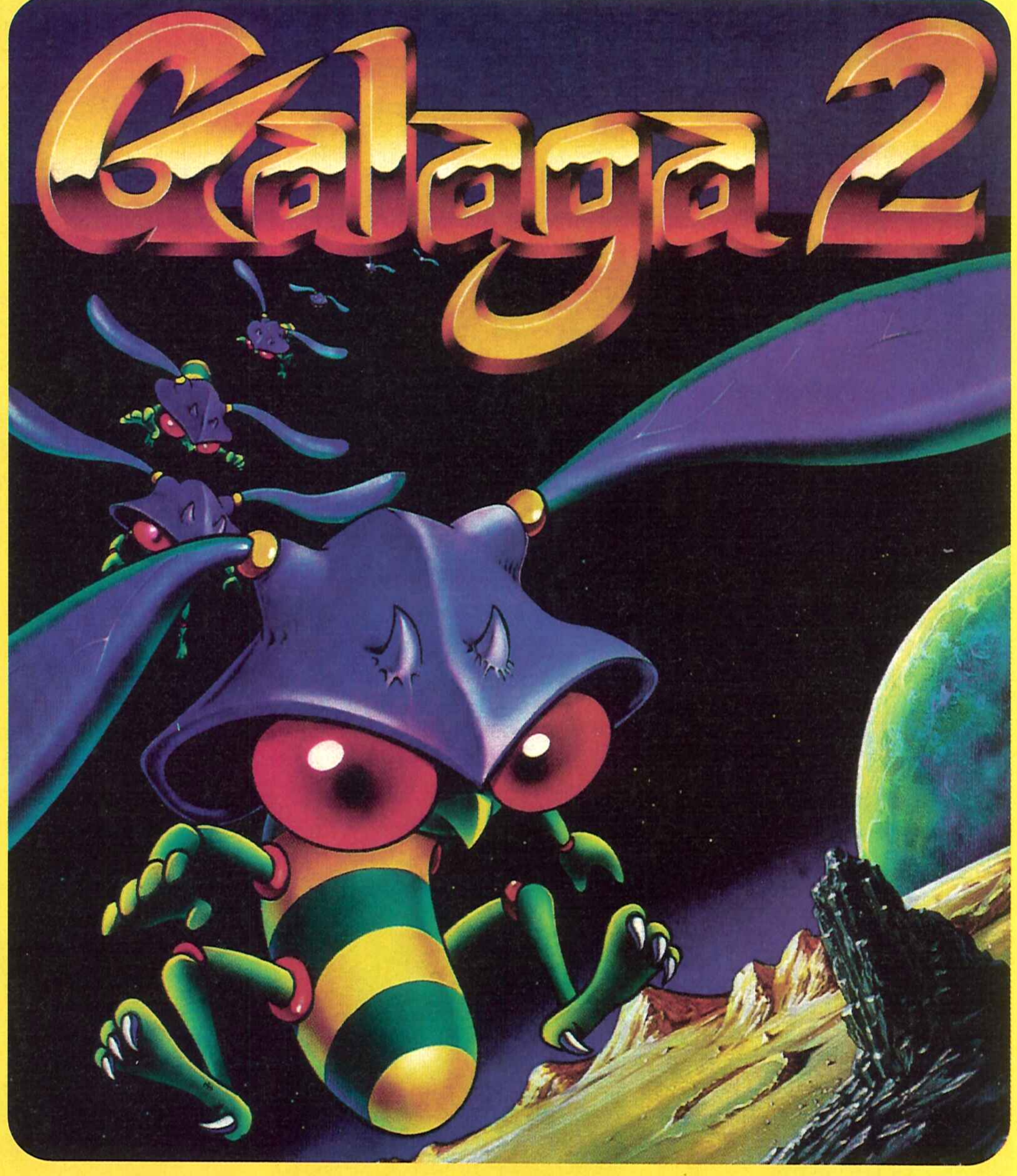
Sin embargo, algunas fases sorprenderán a los más clásicos, ya que se ha introducido en ellas el scroll vertical. Si bien todo queda en un simple detalle anecdótico y decorativo, ya que el único desplazamiento posible de la nave sigue siendo en horizontal.

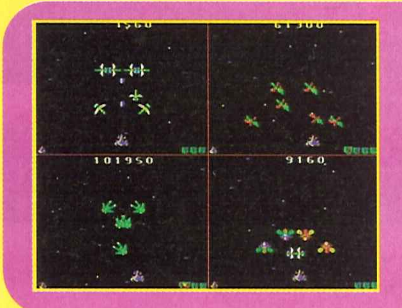
En fin, poco más queda por decir. Si todavía hay alguien que no recuerde el juego, lo único que puede hacer es introducirlo en su consola. Y es que los «viejos» matamarcianos nunca mueren.











Baile galáctico

Al final de cada una de las tres fases, pasaréis al «Galactic Dancing», una zona de sencillo desarrollo donde podréis conseguir valiosos bonus. Multitud de navecillas enemigas descenderán por la pantalla, sin llegar nunca a impactar con vuestra nave. El juego consiste en acabar con el mayor número de ellas, y así incrementar vuestro marcador. Y si destruís de una tacada todas las que bajan a un mismo tiempo, lograréis una puntuación especial.

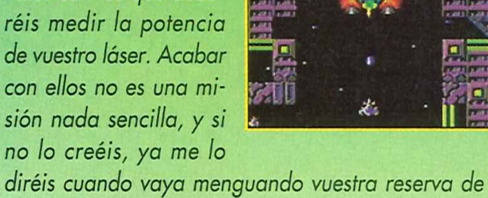






Tres eran tres

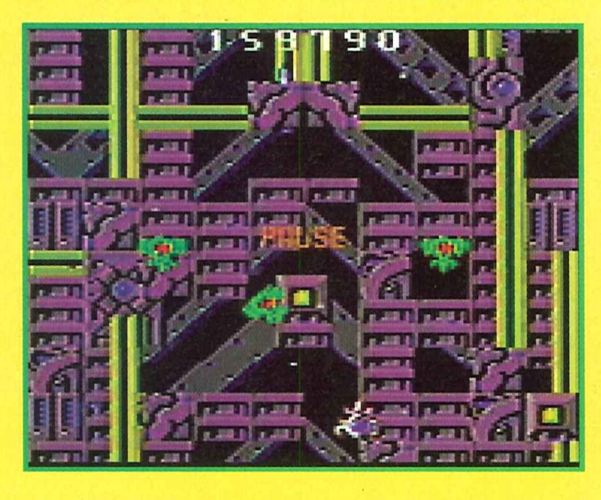




Tres son los enemigos finales con los que deberéis medir la potencia de vuestro láser. Acabar con ellos no es una misión nada sencilla, y si no lo creéis, ya me lo diréis cuando vaya menguando vuestra reserva de naves. Y eso en el mejor de los casos, porque en las primeras partidas seguro que os dejáis hasta la camisa en el empeño. En serio, son muy complicados.









Sin novedad en el frente

En un principio, me entusiasmó la posibilidad de recuperar un juego tan especial como el Galaga. Un programa que recordarán con cariño todos los que tuvieron la suerte de disfrutar con él hace ya unos añitos. Pero después de probar el cartucho de Namco, se me ha quedado un regustillo de insatisfacción, causado por su escasez de fases y su extrema dificultad. Bastante simplón y con poca gracia, agradará a los nostálgicos (aunque sin llegar a convencer), pero dejará un tanto fríos a los amantes de la acción desenfrenada, muy propia, por otro lado, de todo este tipo de juegos.

Teniente Ripley

GAME GEAR



SHOOT'EM-UP
NAMCO
Namco

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 15
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 0
Megas: 1

Gráficos — 62

Pese a su tamaño y simpleza, se aprecian bien los disparos enemigos y se distinguen las naves.

Música — 64

Las clásicas melodías del juego están acompañadas de otras nuevas que mantienen el nivel.

Sonido FX — 65

Ya sabéis, los sonidos de toda la vida: típicos pitiditos y explosiones de las recreativas antiguas.

Jugabilidad



La mecánica es sencilla, pero la dificultad se convierte en algunos momentos en excesiva.

Adicción



Si no te cansas de perder tus vidas siempre en el mismo sitio, te acabarás el juego en un visto y no visto.

Total



Un juego que se ha quedado un tanto desfasado en el tiempo, y los intentos por actualizarlo no han sido muy acertados.

Lo Mejor

- **El nombre y los recuerdos que trae a la mente.**
- **Los aspectos en que se asemeja al original.**

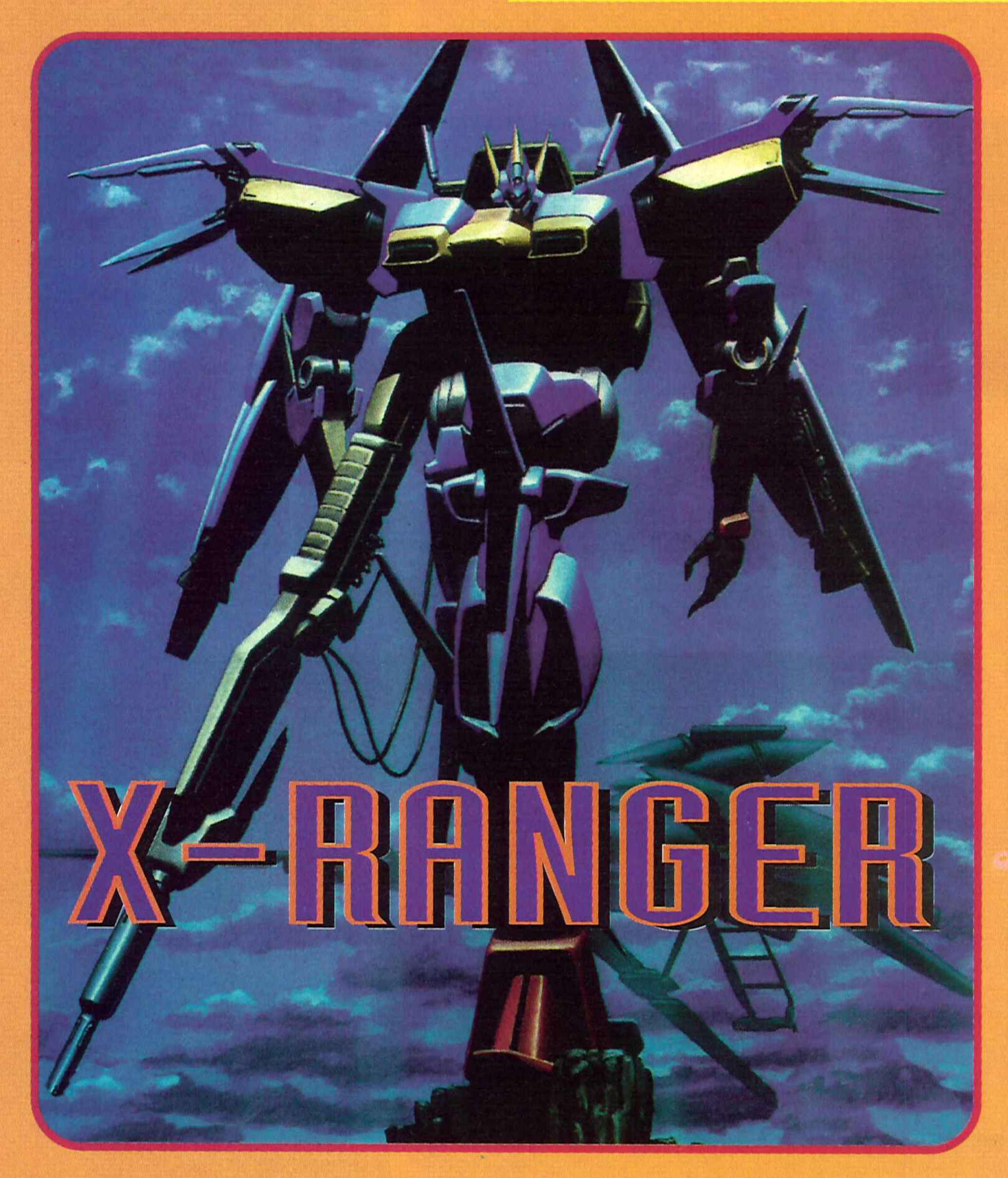
Lo Peor

- **Siempre acabarán contigo en el mismo sitio, y como no hay continuaciones...**
- **Que sea tan corto y tan difícil.**





HÉROE DE METAL









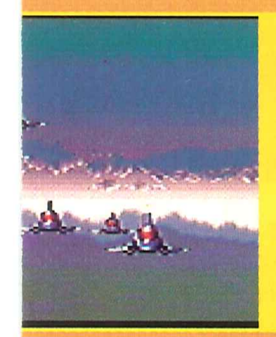
La supervivencia. Un término absolutamente imprescindible en la existencia de cualquier especie. La razón fundamental de que una civilización, aparentemente pacífica, se torne agresiva y despiadada...

En un lejano planeta más allá de la frontera de nuestro Sistema Solar, la desgracia en forma de catástrofe nuclear llegó sin previo aviso. Pese a ser una raza tecnológicamente muy superior a la nuestra, un pequeño error de cálculo supuso el principio de la destrucción de millones y millones de años de progreso y evolución. El final de un mundo, que muy bien podía haber sido el nuestro.

Sin embargo, un desastre de esa magnitud había sido inteligentemente previsto por los habitantes de aquel lugar. Por ello, la descomunal evacuación no se hizo esperar. Tan solo faltaba elegir el destino final. Debía ser un sistema que se amoldara perfectamente a sus características: fértil, con una presión atmosférica baja, cuyo componente mayoritario fuera el oxígeno... De este modo, las computadoras tardaron unas décimas de segundo en poner rumbo a la Tierra.

La incompatibilidad con la raza humana y su consiguiente destrucción para poder establecerse en el planeta, fueron algunos de los datos que aparecieron en el ordenador central. Tal vez fue otro error de cálculo, pero la decisión estaba ya tomada.

Pero el mayor error que cometieron fue la infravaloración de las defensas terrestres. El secreto mejor guardado de los últimos tiempos estaba preparado para salir a la luz, aunque no se esperaba su aparición tan prematuramente. La prensa le dio a conocer como X-Ranger, y estaba considerado como el arma definitiva de la humanidad: un ciborg de gran tamaño, ➤



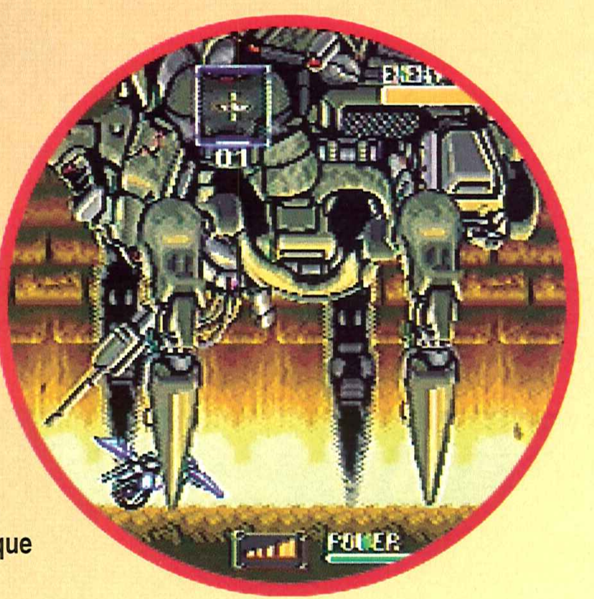



X Ranger presenta 128 colores en pantalla, scroll parallax y efecto tridimensional. Y todo ello en la súper potente Mega Drive. Absolutamente espectacular.







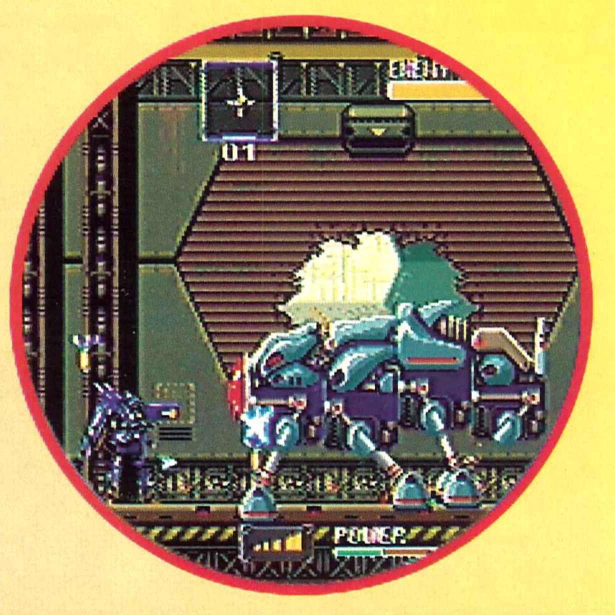


Fase 1: Un imperio en ruinas

Nuestro héroe comienza su trascendental batalla sin ningún tipo de tregua. A través de las ruinas de la primera ciudad atacada por las fuerzas invasoras, X-Ranger deberá poner fuera de combate a las baterías centrales. A lo largo del recorrido, será atacado por todo tipo de enemigos terrestres y aéreos, aunque en esta ocasión no sean muy difíciles de eliminar. Esta fase tiene la peculiaridad de que el protagonista puede recargar su nivel de energía en dos ocasiones.







Fase 2: ¡A mi la bestia!

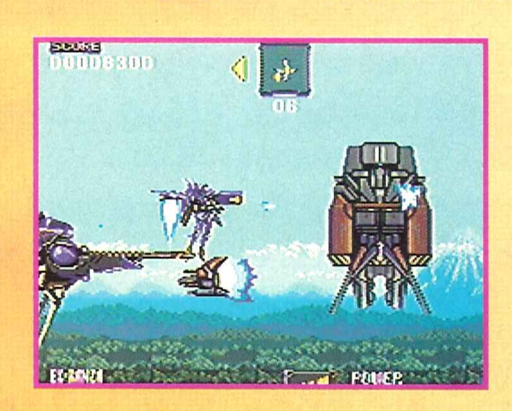
Las cosas se ponen más difíciles en las oscuras cuevas de esta segunda fase. El ciborg deberá atravesar estrechísimos recovecos, y por ello será fundamental aprender a moverse con soltura. El enemigo de fin de nivel es una monstruosa máquina, que se mueve con una asombrosa rapidez.

El arma más poderosa y destructiva de todos los tiempos, puede resultar decisiva en una espectacular lucha entre dos civilizaciones. ¿Quieres ser tú el afortunado héroe que la maneje?



Fase 3: ¡Espectáculo!

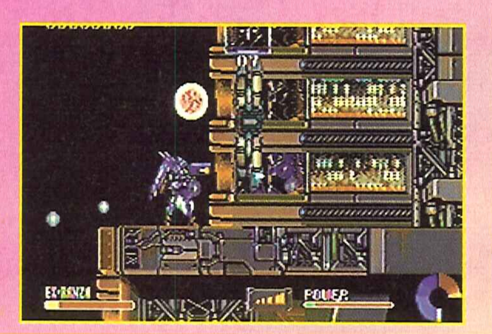
Preparaos para disfrutar de una de las fases más increíbles del juego, por lo menos en lo que al aspecto visual se refiere. Y si no lo creéis, fijaos en el cambio de luz producido al trasladarse nuestro héroe del aire a la tierra. Por lo demás, yo de vosotros intentaría no quedarme mucho tiempo en el suelo, o ya veréis cuáles son las consecuencias.





Fase 4: En manos de «la máquina»

Estamos ante la primera fase que se desarrolla en formato vertical. Esta novedad complica mucho las cosas, pues los vuelos de nuestro amigo metálico son limitados. Si queréis llegar lo más alto posible, tratad de apoyaros en los salientes. Y después, mucho cuidado con el curioso enemigo final.

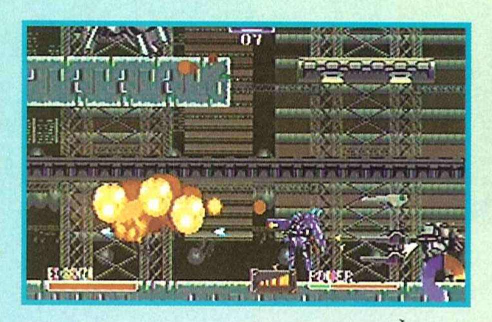




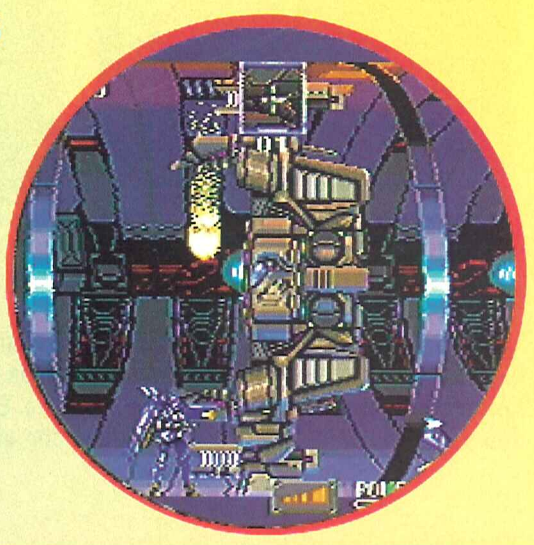


Fase 5: Vuelta a las plataformas

Enormes máquinas, androides asesinos y todo tipo de elementos peligrosos os aguardan en una fase que se asemeja más al plataformeo que a la pura acción. Por cierto, prestad mucha atención al túnel donde se encuentra el enemigo final, porque es uno de los lugares donde mejor se aprecia el efecto 3-D.









Fase 6: El túnel del miedo

En la última y definitiva fase, se van a alternar áreas al puro estilo plataformero -con barreras eléctricas incluidas-, y descensos vertiginosos en el interior de un curioso túnel. El jefe entre los jefes tratará de absorber gota a gota vuestra vida, en una batalla plagada de sorpresas.





➤ equipado con un poderoso armamento a prueba de todo... lo conocido.

Vuestro será el honor de manejar tal arma y de participar en el asalto definitivo en favor de la supervivencia humana. La invasión alienígena tendrá lugar en seis estratégicos lugares, custodiados por todo tipo de guerreros futuristas, bajo el mando de los enemigos más impresionantes que jamás hayáis visto. Además, tienen en su poder a la mujer que desde hace años asumió el liderazgo de la Tierra.

Todos conocen los límites de X-Ranger, pero... ¿y sus enemigos? ¿De qué forma o con qué armas tendrán previsto su ataque? Es el comienzo de un enfrentamiento entre dos mundos. Nadie lo había deseado, pero ambos estarán obligados a ganar. Y como en la selva, sólo podrá sobrevivir el más fuerte.

Técnicamente perfecto

El nivel técnico de este cartucho está fuera de toda duda. Atentos: utilización de 128 colores en pantalla (en vez de los habituales 64), un perfecto scroll parallax, efecto tridimensional e impecable ambientación musical. Sin embargo, aunque todas las fases son innegablemente divertidas, su desarrollo es muy similar, pese a ser estéticamente diferentes.

Lolocop

Los tres mosqueteros

No sería justo destacar la labor de nuestro metálico amigo, sin mencionar los dos transportes esenciales que le acompañan en todo momento. Bien la moto-jet, bien la súper-nave serán los soportes del Ranger en las diversas fases. Se puede decir que los dos aparatos tienen «su vida» propia, por lo que será conveniente utilizarla cuando el héroe esté ya en las últimas. Para ello, acoplaros en vuestro soporte y veréis cómo la barra de energía forma una sola unidad.







MEGA DRIVE



ACCIÓN
SEGA
Gau

Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 6
Continuaciones: 3
Megas: 8

Gráficos — **88**
La utilización de infinidad de gradaciones y otro tipo de detalles componen unos gráficos sublimes.

Música — **89**
Melodías bien elegidas, variación constante y una contundencia digna de la Neo Geo.

Sonido FX — **87**
No se ha descuidado un aspecto importantísimo de los juegos de acción (ojo a las explosiones).

Jugabilidad — **83**
Fácil manejo del personaje, aunque la dificultad es en ocasiones excesiva.

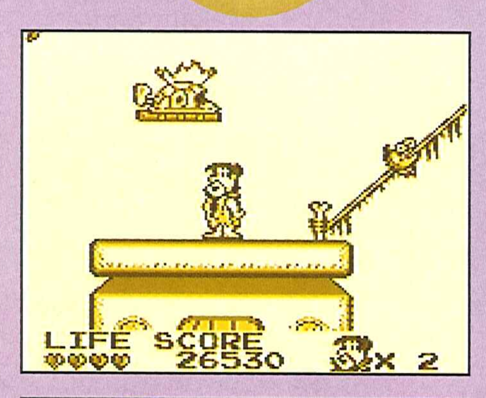
Adicción — **80**
Una lástima que no hayan incluido algo más de variación en el desarrollo de las fases.

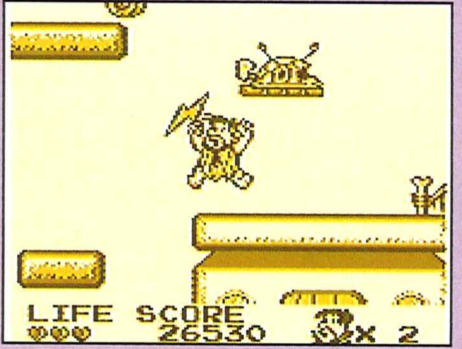
Total — **84**
Si se hubieran mejorado algunos aspectos argumentales, estaríamos ante una obra maestra.

Lo Mejor
- La increíble calidad de los gráficos y su enorme colorido.
- El sonido y la música ambiental.

Lo Peor
- Es necesario introducir aspectos más originales en los juegos de acción.

NINTENDO GAME BOY







AVENTURAS A LA PREHISTÓRICA

¡Yaba daba duuu! amigos y simpatizantes de Pedro. Aquí tenéis el cartucho de plataformas ideal para llevaros al mar y disfrutar como un "enano" (Pablo Mármol) a bordo de vuestro yate de quince metros de eslora. ¿Cómo?, ¿que no tenéis yate? Bueno, ése es un detalle sin importancia.

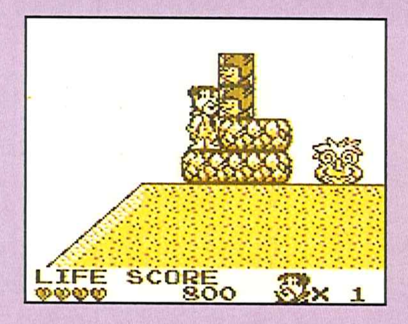
En «The Flintstones King Rock Treausure Island», o en su equivalente al idioma de Gracita Morales, «Los Picapiedra y el Tesoro de la Isla del Rey Rocoso», la historia va de eso, de tesoros. Una mañana, Pedro se encuentra en la cantera donde trabaja el mapa de un tesoro. Como su aniversario de boda está cerca, piensa que ése puede ser el mejor regalo para su cuchicuchi Vilma, y decide emprender el viaje hasta la isla.

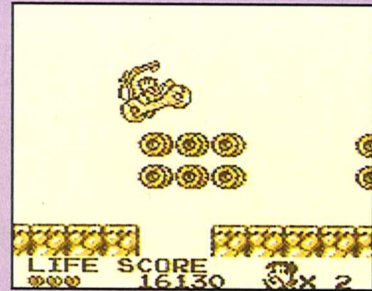
El camino, como bien suponéis, estará lleno de inconvenientes que obligarán a Pedro a utilizar todo su ingenio, propio de una persona del rocalítico. Así, cada vez que se encuentre a un bicho en su camino, primero lo paralizará, descalabrándolo con su hacha de piedra, y luego lo eliminará con otro golpe.

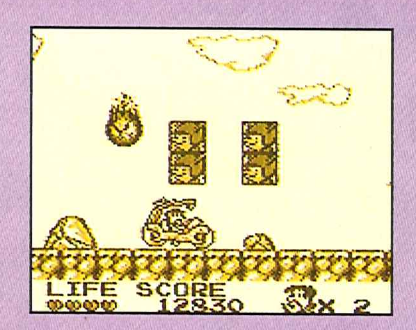
Las pruebas que deberá superar nuestro rocoso amigo son muy variadas: puentes que se caen, burbujas en forma de escalera que hay que ir saltando, unas arenas movedizas que intentarán tragárselo y que es necesario pasar dando saltitos, cuernos de mamut viudo que salen de la arena y vuelven a entrar, buitres especialistas en bombardeos con piedras, y rocamil peligros más.

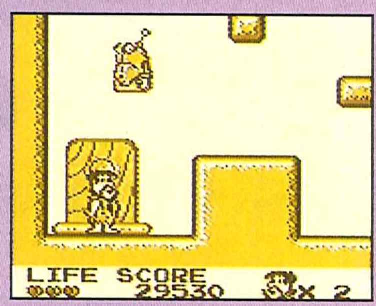
Para sortear todo esto, contáis con tres vidas y dos continuaciones. Además de poder recoger por el camino una serie de corazones de inmunidad que os repondrán de todos los daños sufridos.

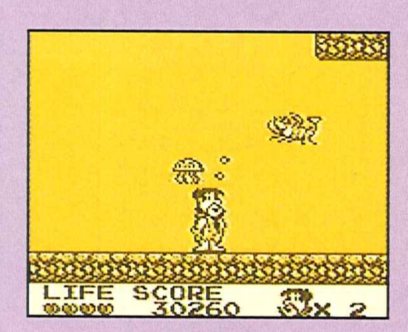
Por supuesto, al final de cada fase os toparéis con el inevitable monstruo, el más monstruo de todos los monstruos de esa fase. Pero después de todas las peripecias que habéis tenido que sufrir para llegar ahí, no serán difíciles de matar . ¡Ah!, y daos prisa en conseguirlo, que Vilma está esperando con la mesa preparada.



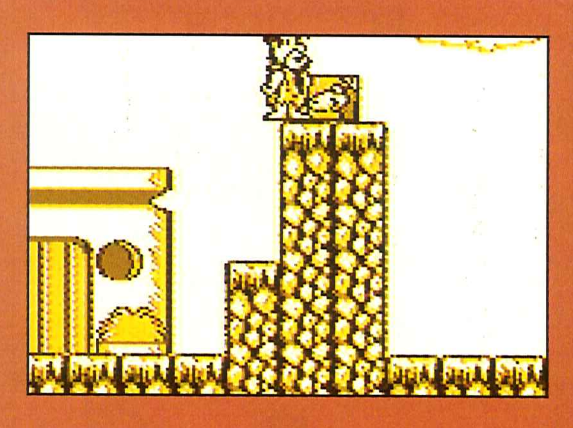
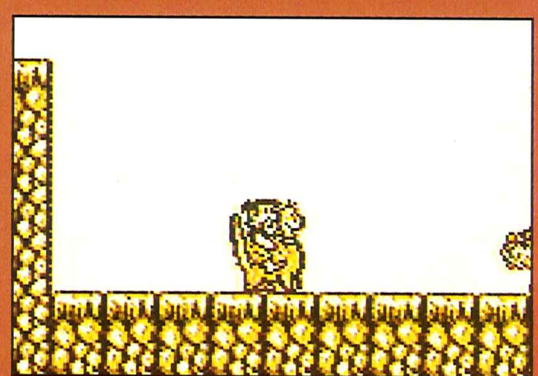






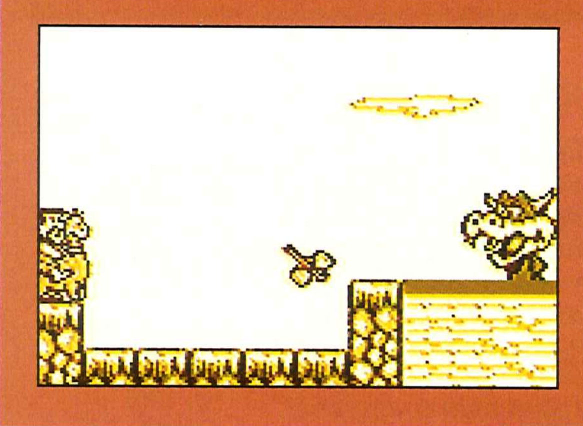
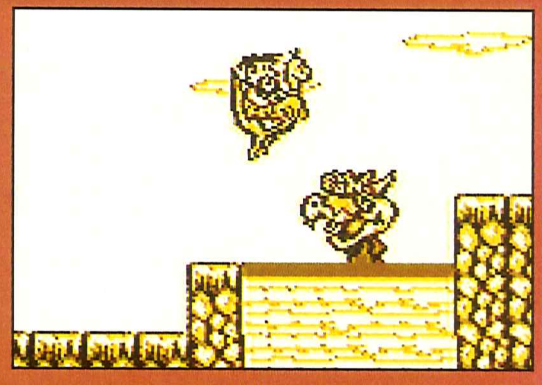


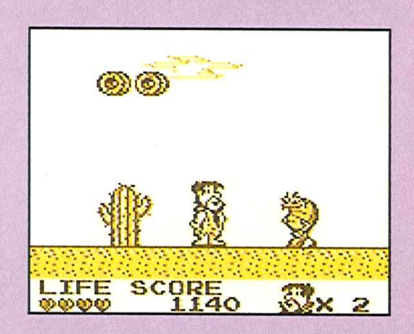
Ahora, con la ayuda de tu pequeña Game Boy, podrás acompañar a Pedro Picapiedra y a su inseparable Dino en una de sus más arriesgadas y divertidas aventuras.

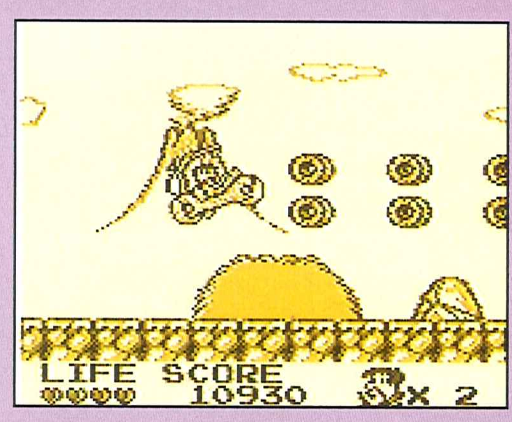



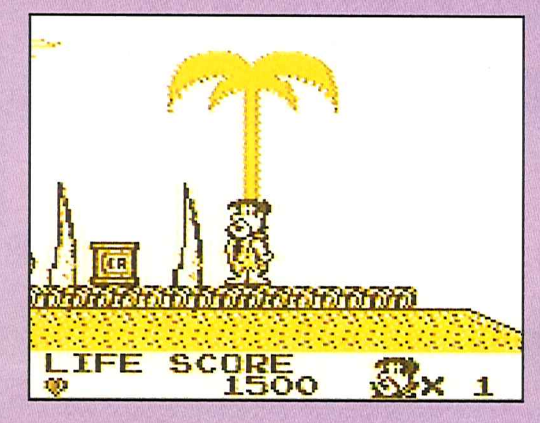
Un Dinosaurio Saltarín

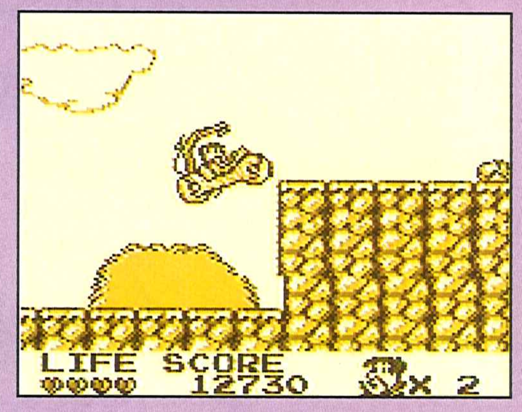
Como no todo van a ser enemigos, en determinadas fases Pedro Picapiedra se encontrará con su fiel mascota Dino. Con él podrá dar grandes saltos, llegando a alturas que parecían imposibles de alcanzar. También será de gran valía a la hora de enfrentarse a los monstruos finales, ya que al poder valerte del hacha, podrás atacar sin entrar en el campo de acción del enemigo. Pero ten en cuenta que Dino es muy sensible, y al menor impacto huirá. Así que ten cuidado si no quieres perder la valiosa ayuda del mejor amigo del hombre, el dinosaurio.

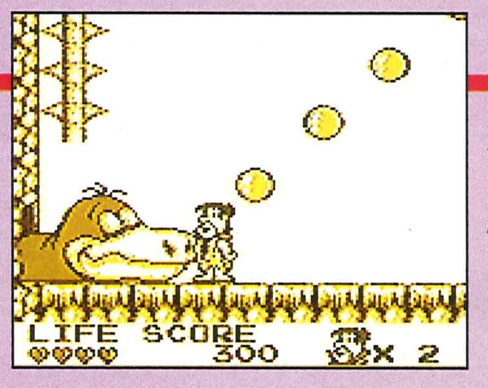






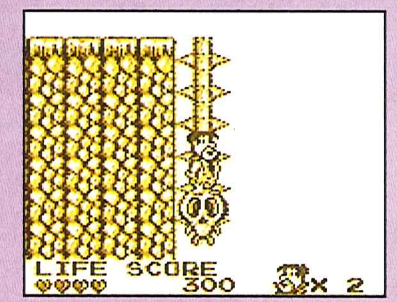


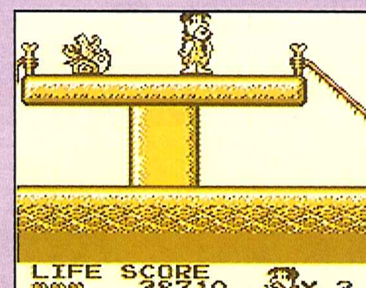
LO MÁS NUEVO

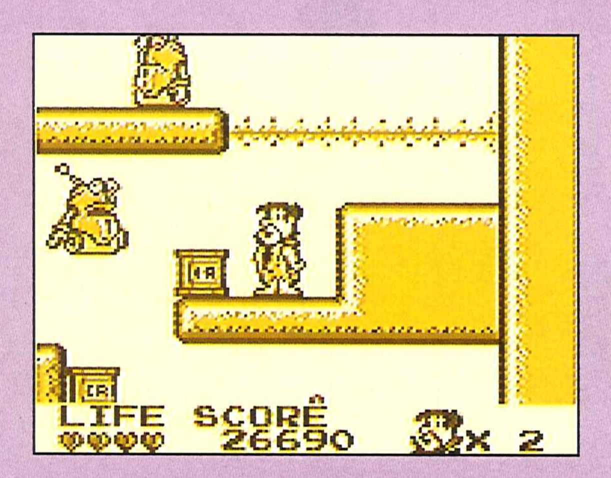


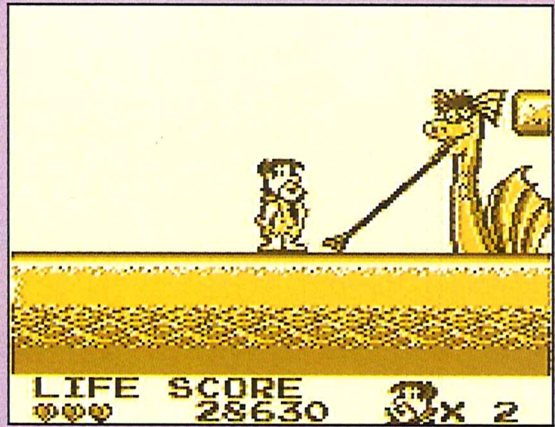
Los Flintstones se han unido en un gran cartucho con un firme propósito: no aburrir a nadie. Ni siquiera a este pobre dinosaurio adormilado.

No pararás hasta conseguir que tu personaje favorito encuentre el tesoro escondido.





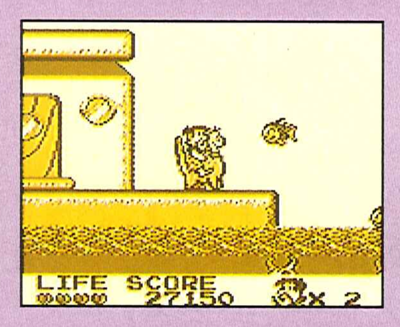


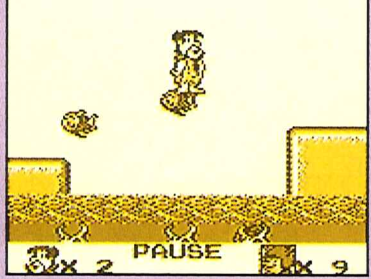


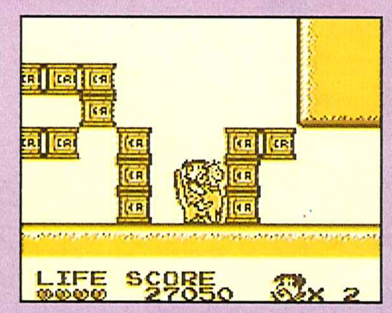
Sólido como una roca

Estamos ante un caso que se repite habitualmente en los programas para Nintendo. Tras la aparición de un cartucho en la N.E.S., sacan al mercado su correspondiente versión para Game Boy con ciertas diferencias. En este caso, Pedro Picapiedra ha salido perdiendo en animación, aunque mantiene un nivel general muy elevado. La jugabilidad es excelente, así como los gráficos y la adicción que produce. Hasta la música es graciosilla. En cuanto a la dificultad, media-alta, pues hay algunas partes donde será necesaria toda tu habilidad para seguir adelante. En suma, un buen juego de plataformas que puede convertirse en todo un éxito veraniego.

Boke







GAME BOY

Hanna-Barbera Super Stars
THE FLINTSTONES
KING ROCK TREASURE ISLAND
TAITO
©1992 H-B PROD., INC.
© TAITO 1992
LICENSED BY NINTENDO

PLATAFORMAS
TAITO
Taito
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 3
Megas: 1

Gráficos — 73
Teniendo en cuenta el soporte, no están nada mal.

Música — 76
Una grata sorpresa, pues no es la típica musiquilla aguda de los cartuchos para Game Boy. Divertida.

Sonido FX — 68
Además de escasos, no consiguen precisamente un efecto muy real.

Jugabilidad — 80
La manejabilidad del personaje y la variedad de pruebas que ha de pasar lo hacen muy jugable.

Adicción — 85
Roza lo permitido por la Organización Mundial de la Salud. La leve dificultad lo hace irresistible.

Total — 83
Las altas cotas de jugabilidad y adicción conforman un cóctel muy apetitoso para los jóvenes consoleros.

Lo Mejor
- La excelente manejabilidad de Pedro.
- El hecho de que Los Picapiedra se hayan consolidado en el universo del videojuego.

Lo Peor
- Las cuatro montañas de arenas movedizas en la fase del desierto (lo pasé realmente mal hasta conseguir pasarlas).

AFTER BURNER II, ALIEN 3, ALTERED BEAST, ARROW FLASH, BATMAN RETURNS, BATTLE SQUADRON, BUCK ROGERS, CALIFORNIA GAMES, CASTLE OF ILLUSION, CHUCK ROCK, CORPORATION, DECAP ATTACK, DESERT STRIKE, EA HOCKEY, F-22 INTERCEPTOR, FANTASIA, GHOULS ´N´ GHOSTS, GOLDEN AXE II, GYNOUG, HELLFIRE, JAMES POND, JAMES POND II, ROBOCOD, JOE MONTANA II SPORTS TALK FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL ´92, LEMMINGS, MIGHT AND MAGIC, MOONWALKER, OLYMPIC GOLD, PHANTASY STAR II, PHANTASY STAR III, PIT FIGHTER, POPULOUS, QUACKSHOT, REVENGE OF SHINOBI, ROAD RASH, SHADOW OF THE BEAST, SHINING IN THE DARKNESS, SONIC THE HEDGEHOG, SONIC THE HEDGEHOG 2, SPIDER-MAN VERSUS THE KING PIN, SPLATTERHOUSE II, STREETS OF RAGE, STREETS OF RAGE II , STRIDER, SUPER MONACO GP, TAZ-MANIA, THE TERMINATOR, THUNDER FORCE IV, TOEJAM & EARL ,
... Y TRUCOS PARA 50 JUEGOS MÁS.

GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

¡EXCLUSIVAMENTE PARA MEGAJUGONES!

Ya está aquí el libro más esperado del año: una guía proporcionada por la propia Sega en la que encontrarás los mejores trucos y ayudas para sacarle el máximo partido a tus juegos favoritos.

¡Hazte con ella y no habrá quién te gane!

Los títulos más actuales y divertidos para tu Mega Drive.

Los mejores trucos y tácticas para superar los obstáculos más insalvables.



Todas las claves y passswords para llegar a las fases más difíciles.

Con la descripción detallada de todos los movimientos posibles.

GUÍA OFICIAL
SEGA
• MEGA DRIVE •
Trucos y ayudas
▸ Una guía para disfrutar a tope de los mejores juegos de Sega
▸ Cientos de claves para jugar con ventaja
▸ Más de 500 pantallas a todo color
▸ Desvelamos todos los secretos
▸ 50 megajuegos de Sega
OFFICIAL SEGA SEAL OF QUALITY

- **Cientos de trucos y claves para hacerte invencible.**
- **Ayudas para los 100 mejores juegos para Mega Drive.**

Si no encuentras tu ejemplar en el quiosco, ¡¡PÍDENOSLO!!


HOBBY PRESS

P.V.P. 1.500 pts.
(I.V.A. y gastos de envío incluidos)

SÍ, MANDADME RÁPIDAMENTE LA GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

Nombre y Apellidos:..
Dirección:...
Localidad:.......................... Provincia:.....................
Código Postal:....................Teléfono:.....................

❏ Adjunto cheque a Hobby Post por 1.500 ptas.
❏ Envíadmelo contrarreembolso de 1.500 ptas.
❏ Cargar 1.500 ptas. a la tarjeta de crédito.
❏ VISA ❏ AMERICAN EXPRESS

HC Número _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Fecha de caducidad: ______________

PARA PEDIDOS URGENTES LLAMAD AL TELÉFONO: (91) 654 61 64 ó ENVIAD EL CUPÓN POR FAX AL (91) 654 72 72

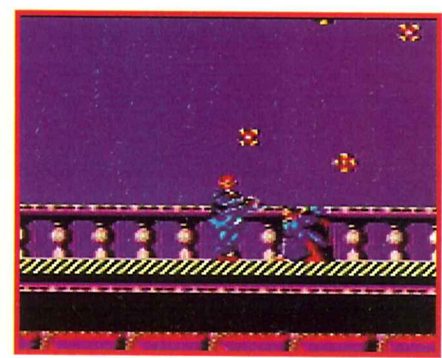
Envía este cupón a: Hobby Post C/ Ciruelos, 4 San Sebastian de los Reyes. 28700 Madrid

SEGA GAME GEAR



MÁS KRYPTONITA



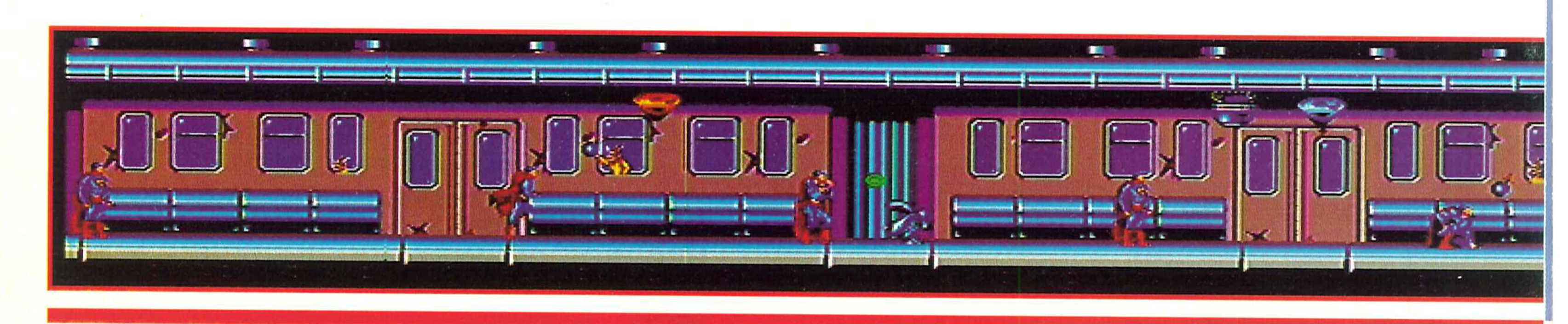


¡Metrópolis está siendo atacada! Éste ha sido el punto de partida elegido por una numerosa banda de villanos que pretende dominar el mundo entero. Pero Superman, el héroe de los héroes, el Hombre de Acero, va a hacer todo lo posible y lo imposible por evitar que esto llegue a suceder.

Lo grave es que los "malos"conocen su único punto débil, la kryptonita, y han conseguido, tras muchos experimentos en el laboratorio, producirla de forma artificial. De este modo, confiados en el éxito de sus planes, han secuestrado a todos los niños de la ciudad, dejándola sumida en lo más profundo de las tristezas.

Superman tendrá que entrar en acción para liberar a las dulces criaturitas de las garras de estos villanos, antes de que les conviertan en pequeñas mentes asesinas. Pero además de luchar contra ellos, deberá esquivar los disparos del único arma a la que no es invulnerable.

Con el objetivo de devolver a Metrópolis la paz, la tranquilidad y las risas de sus niños, el superhéroe deberá utilizar todos los poderes a su alcance, a lo largo de las cinco fases de que consta el juego. Con vuestra ayuda, volará y correrá a la velocidad del sonido, empleará su visión de rayos láser y golpeará a todos los malvados que se crucen en su camino. De este modo, una vez más, el bien podrá vencer sobre el mal.



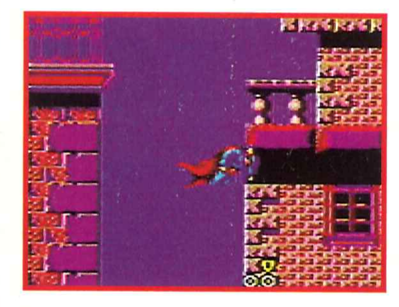
La "S" de salvación

Como no todo iban a ser inconvenientes, contamos con dos items que reproducen el símbolo del Hombre de Acero. Estas "S's" supondrán una verdadera salvación para Superman en determinados momentos.
La "S" plateada es de vital importancia en la primera fase, pues sirve para cargar la visión de rayos láser.
La "S" dorada llenará la barra de energía de nuestro protagonista; así que no dejéis escapar ni una.

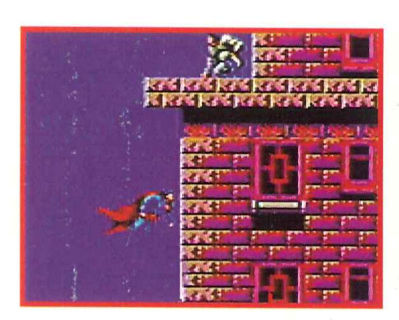


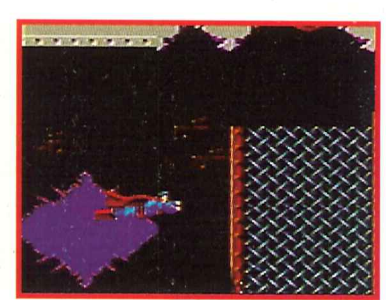


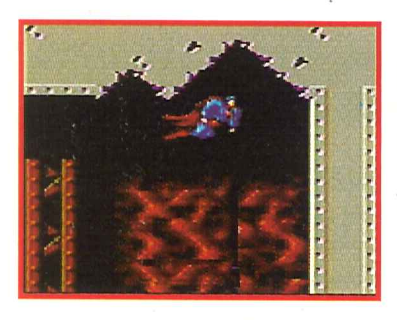




¿Es un pájaro? ¡No! ¿Es un avión? ¡No! ¡Es Superman! Y con tu ayuda podrá salvar a Metrópolis de su destrucción.





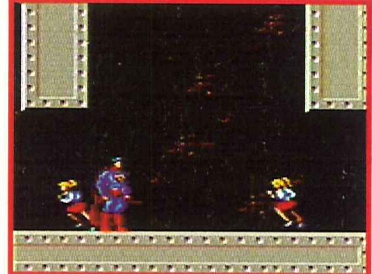


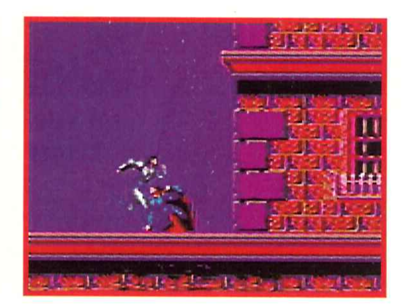
Disfruta con las aventuras del mayor héroe de todos los tiempos en la Game Gear.

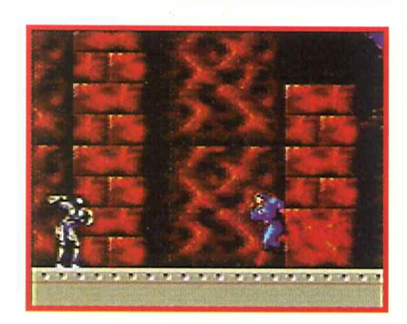


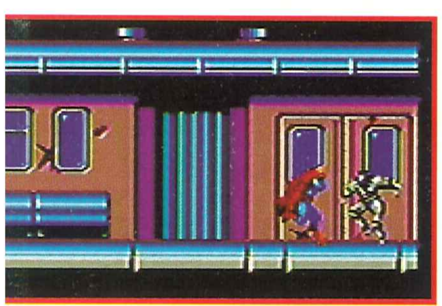










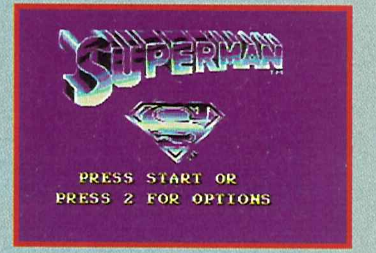


Superman, «Supermenos»

Nos encontramos ante un personaje archiconocido, que de la mano de Virgin realiza el gran salto al mundillo consolero. Y la verdad es que podemos decir que los programadores «se han lucido», porque este producto para la Game Gear no es precisamente genial.
Los decorados son simplones; los movimientos de Supermán, realmente incontrolables, son capaces de sacar de sus casillas al más templado; y para más inri, vamos a ciegas debido al tamaño de los sprites. Si a ello le sumamos que el juego es excesivamente difícil y que sólo contamos con una vida... Vamos, que es un cartucho que no pasará a la historia del videojuego.

Cruela de Vil

GAME GEAR



ACCIÓN
VIRGIN
Graftgold
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 1
Megas: 2

Gráficos — 65
No se han quebrado la cabeza para recrear una de las ciudades más famosas del mundo del comic.

Música — 68
Animada, como corresponde a un cartucho de este tipo, repleto de pura acción.

Sonido FX — 68
No son en absoluto brillantes, pero acompañan correctamente al desarrollo del juego.

Jugabilidad — 60
Se requiere mucha práctica para controlar los «incontrolables» movimientos de Superman.

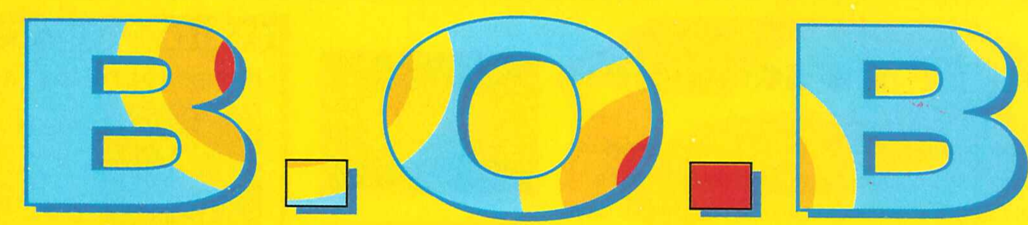
Adicción — 60
Dan más ganas de apagar la consola que de seguir emulando al Hombre de Acero.

Total — 62
El superhéroe más famoso del mundo del cómic merecía protagonizar un cartucho más original y mejor trabajado.

Lo Mejor
- Recrear las aventuras de Superman.
- Que se puedan utilizar una gran parte de los superpoderes que caracterizan al personaje.

Lo Peor
- Con todo lo anteriormente dicho, ya os podéis hacer una idea aproximada de lo que os espera.

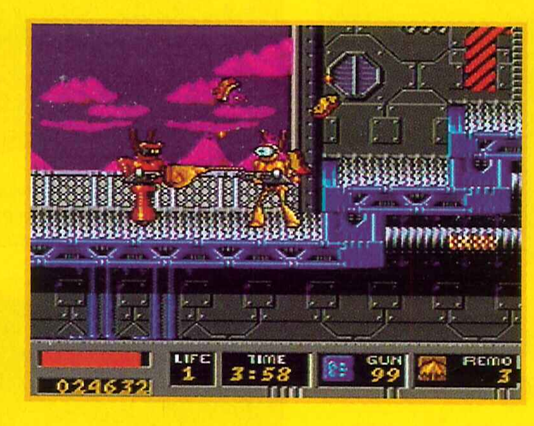


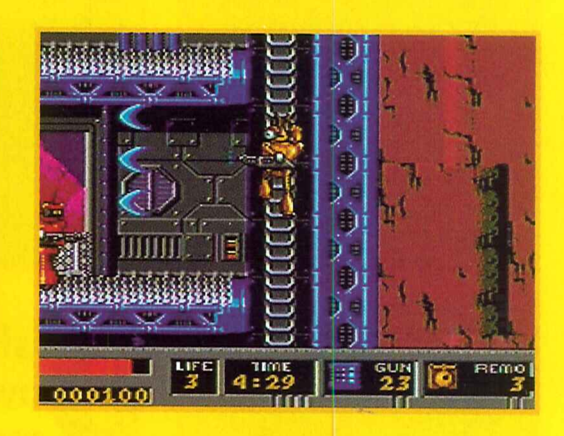




LAS AVENTURAS DE UN ROBOT EN APUROS







B.O.B. había conseguido su gran sueño. Su padre, en un arrebato de generosidad, accedió a prestarle el coche con la condición de que estuviera de regreso en casa a las once de la noche. Al volante de este último modelo de descapotable galáctico, B.O.B. sólo pensaba en lo que iban a alucinar sus amigos, que todavía utilizaban el transporte público interespacial, cuando le vieran aparecer. Así, cantando la última canción de su grupo favorito y pisando a fondo el acelerador, no vio la señal de advertencia y se salió de la autopista galáctica chocando contra un meteorito.

El resultado de este despiste no pudo ser más desastroso. Conductor y automóvil cayeron al vacío y fueron a parar a un sistema planetario desconocido. Para conseguir salir de este apuro, B.O.B. tendrá que ponerse las pilas y echar a correr, ya que deberá recorrer nada menos que los tres planetas que componen este sistema galáctico, y sus habitantes no son precisamente amigables.

Para ello cuenta con un curioso traje (digno del mismísimo inspector Gadget) dotado de todo tipo de artilugios que le allanarán el camino, con su bazooka capaz de disparar hasta seis armas distintas, y con tu ayuda. Así, podrás utilizar el disparo sencillo, el triple, las llamas que convierten en ceniza a tus enemigos, ➤

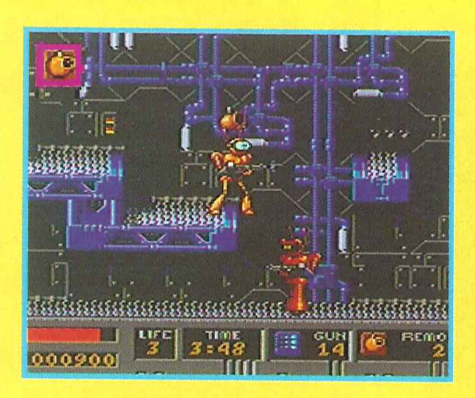


Las "sorpresas" de B.O.B.

B.O.B. cuenta con un traje equipado con los últimos adelantos de la técnica. Vamos a verlos:

- *Destello: paraliza momentáneamente a cualquier enemigo.*
- *Escudo de seguridad: envuelve a B.O.B. en un campo de fuerza invulnerable.*
- *Paraguas: te ayudará a descender con suavidad.*
- *Trampolín: te permitirá realizar grandes saltos.*
- *Casco con hélice: te elevará cuando tengas que salvar grandes alturas.*
- *Bomba flotante: eliminará a tus enemigos.*

Pero recuerda que para poder utilizar cualquiera de estas «sorpresitas» del traje de B.O.B., antes tendrás que conseguir los items correspondientes.















El simpático B.O.B. llega ahora a la Mega Drive para que le ayudéis a salir de un mundo repleto de encrucijadas y de robots con un pésimo sentido del humor.





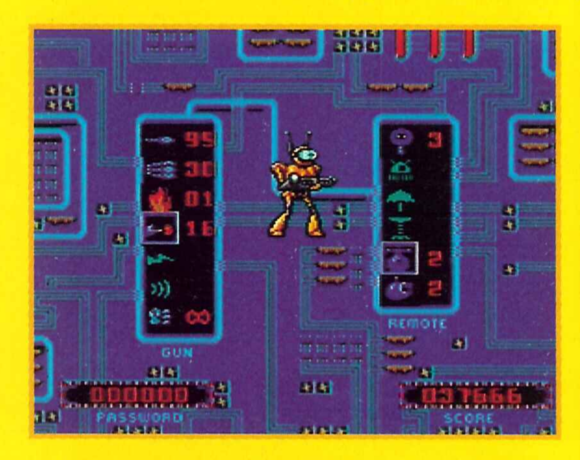
LO MÁS NUEVO

Cada planeta se convertirá en un conjunto de laberintos repletos de enemigos. En ellos, no sólo tendrás que preocuparte de hallar la salida, sino también de hacerlo en el menor tiempo posible.

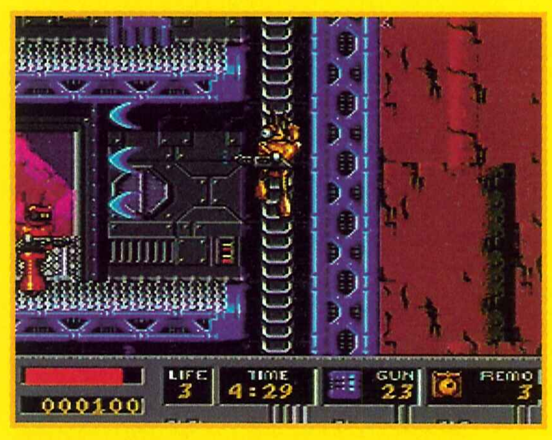
los misiles que les localizan por sí solos, el rayo y la onda expansiva que devasta todo lo que encuentra.

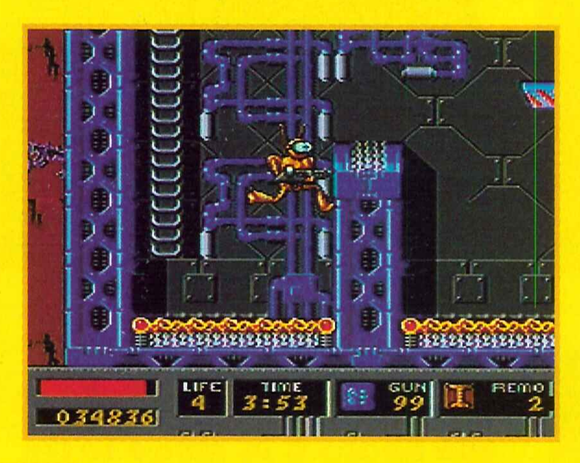
El primero de los planetas a visitar es Goth. Allí encontrarás todo un despliegue de robots empeñados en que te quedes a hacerles compañía. Pero si eres lo bastante rápido para encontrar a tiempo la salida de este laberinto, no tendrás ni un segundo para descansar, porque aún deberás atravesar Anciena y Ultraworld antes de poder regresar al dulce hogar.

Eso sí, siempre pendiente del reloj. Porque el tiempo vuela, y si llegas tarde te llevarás la bronca de tu padre.





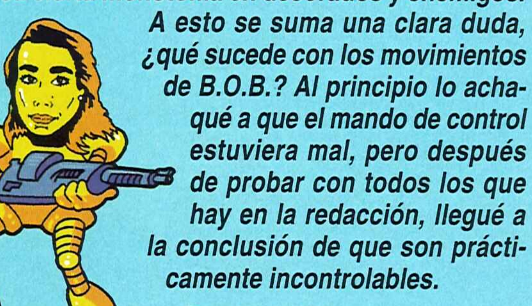




B.O.B. a su aire

Este original robot está dispuesto dar guerra durante este año, y tras su aparición en Super Nintendo, llega ahora a Mega Drive. Se han mantenido las mismas características: rebosa simpatía y sus aventuras enganchan a cualquiera. Sin embargo, y no deja de ser una pena, se acusa cierta monotonía en decorados y enemigos. A esto se suma una clara duda, ¿qué sucede con los movimientos de B.O.B.? Al principio lo achaqué a que el mando de control estuviera mal, pero después de probar con todos los que hay en la redacción, llegué a la conclusión de que son prácticamente incontrolables.

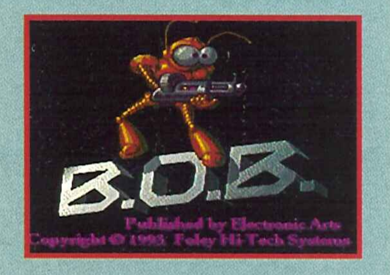
Cruela de Vil







MEGA DRIVE



PLATAFORMAS
ELECTRONIC ARTS
Foley Hi-Tech System

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 3
Niveles de Dificultad: 1
Continues: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 80
Destaca la animación tanto de B.O.B. como de sus enemigos. Están dotados de una gran expresividad.

Música — 82
Una banda sonora de lo más animado. Ideal para acompañar a la acción.

Sonido FX — 83
Una gran variedad de efectos acompañan todos los movimientos y acciones de este juego.

Jugabilidad — 79
En algunos momentos, los movimientos de B.O.B. se hacen absolutamente incontrolables.

Adicción — 80
La simpatía del protagonista hará que no os resulte nada difícil engancharos a la consola.

Total — 79
Un juego que os hará pasar muy buenos ratos, pero al que resta puntos lo difícil que llega a ser controlar a B.O.B.

Lo Mejor
- Sin duda, la expresividad del protagonista y los efectos sonoros.
- La posibilidad de continuar gracias a los passwords.

Lo Peor
- La repetición de decorados y enemigos.
- Por otra parte, B.O.B. llega a ser realmente incontrolable.

Es la hora de jugar ....
al Tetris, al Super Mario o al Zelda en cualquier parte...

TUS JUEGOS FAVORITOS ¡¡EN RELOJ!!

NUEVO EN ESPAÑA

¡Pídenoslo, y te lo enviaremos por correo HOY MISMO!

¡AYUDA A LINK A MATAR AL DRAGON DE LA GRUTA!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

¡RESCATA A LA PRINCESA!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

!PON A PRUEBA TU COCO!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

- ☐ Reloj Tetris................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Super Mario Bros ..............P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Zelda ................................P.V.P. 3.950 ptas.

HC

NOMBRE..APELLIDOS..
DOMICILIO...LOCALIDAD......................
PROVINCIA...............................CODIGO POSTAL.....................TELEFONO...........................

Forma de pago:

- ☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ☐ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº...
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Fecha de caducidad de la tarjeta...
Titular de la tarjeta (si es distinto)...

Fecha y firma:

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72



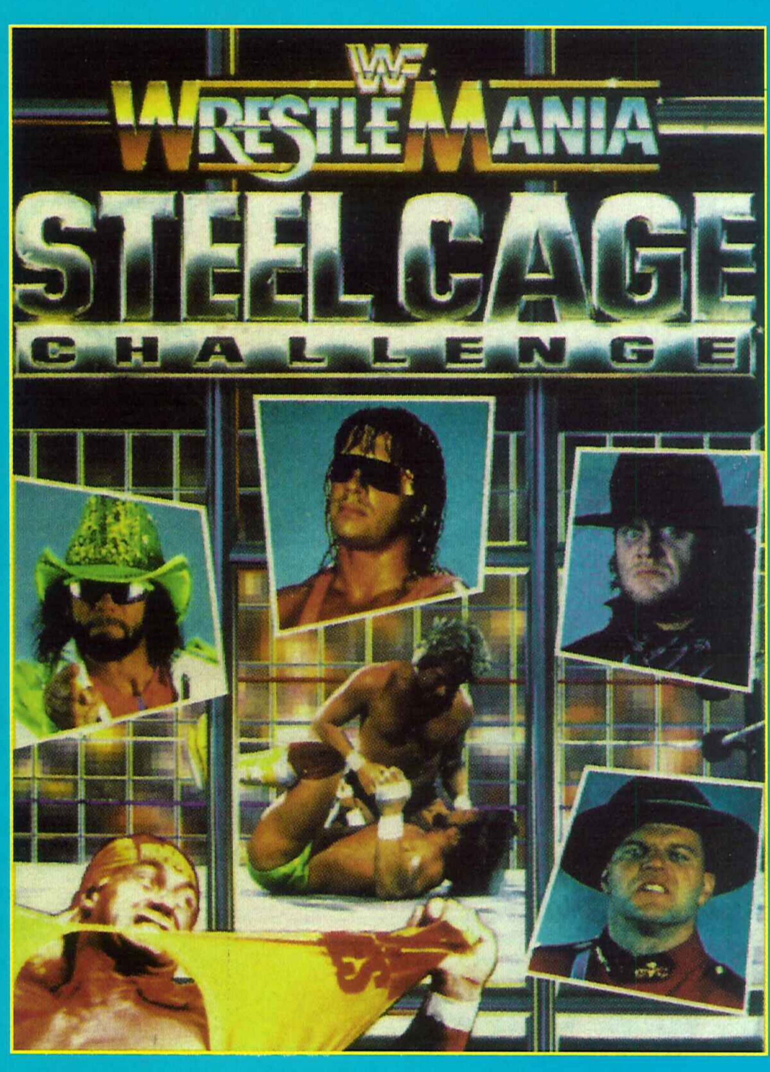


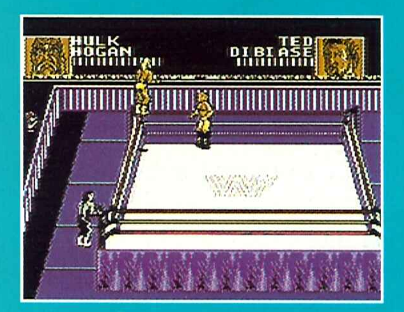
LA LEY DEL MAMPORRO

Wrestlemania, lucha libre americana... todo menos la "ingeniosa" y superhortera denominación de Pressing Catch, que debemos agradecer a las avispadas mentes de Tele 5. Pero dejando a un lado estas pequeñas apreciaciones nominales, vamos a lo nuestro. La enésima versión de un juego de lucha libre acaba de aterrizar en la 8 bits de Nintendo. Las estrellas más relevantes de este duro deporte se dan cita, una vez más, para "ponerse las pilas" unos a otros.

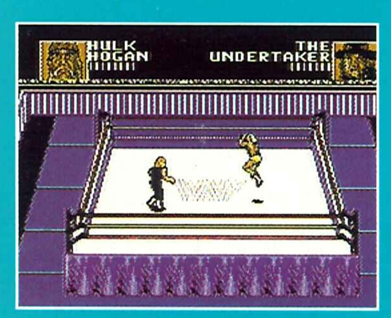
Y no penséis que en el cartucho las cosas son muy diferentes con respecto a la dura y cruda realidad. Hulk Hogan, Hitman Hurt, Sid Justice, y así hasta diez de los luchadores más populares de la Wrestlemania, pondrán la cara, y vosotros seréis los encargados de aportar la sangre y el alma de estos "morlacos", para haceros con el cinturón más prestigioso de la WWF. Para ello resultará imprescindible controlar la variada gama de movimientos de ataque y defensa, las técnicas de inmovilización y, por supuesto, todo tipo de trucos y maniobras utilizables.

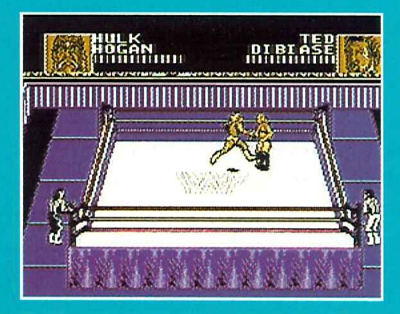
Bien sea de forma individual o componiendo espectaculares parejas (los Tag Team), los combates serán siempre apasionantes. Y como regalo para esta nueva versión, el marco de las peleas no se limita a un simple ring, sino que existe la posibilidad de combatir en la «Jaula de la muerte», donde contaréis con un mayor número de opciones de victoria. ¿Os atrevéis a probar?





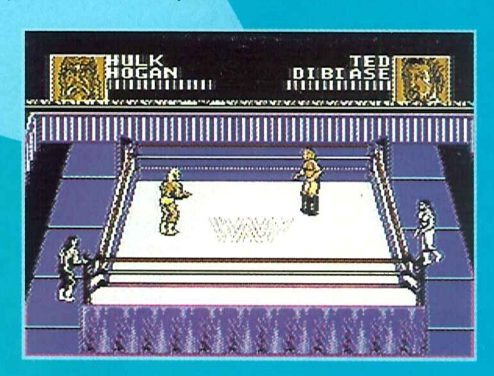


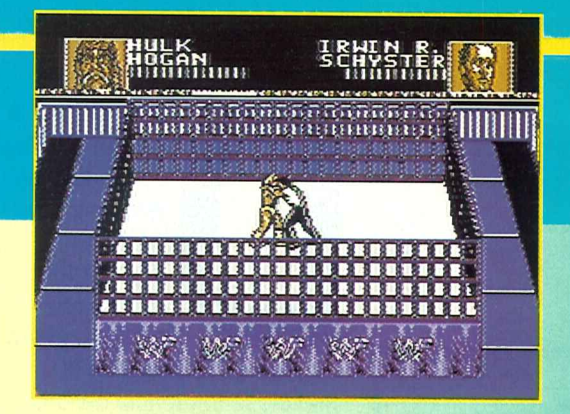


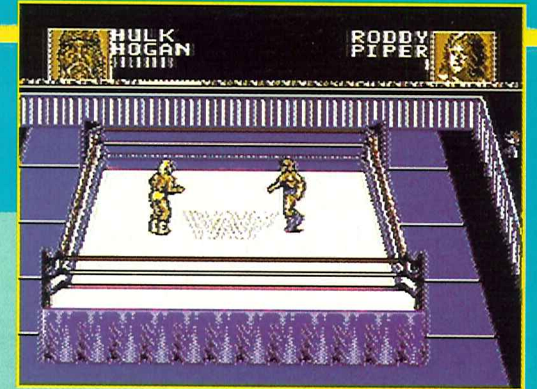


El Tag Team

El combate de una pareja contra otra es uno de los aspectos más interesantes del juego. Pueden participar en él dos jugadores enfrentados o formando parte del mismo equipo. Como los más puestos en estos temas sabréis, la lucha sigue siendo entre dos rivales, pero en cualquier momento se puede realizar el relevo en caso de que las cosas se pongan feas. Y en cuanto uno de los dos miembros del «Tag Team» caiga derrotado, se acabó el «match».



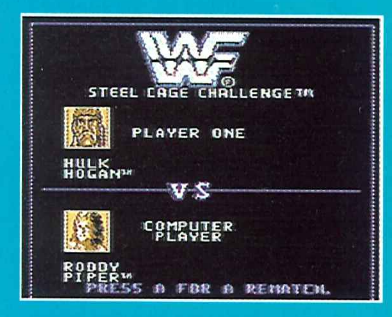


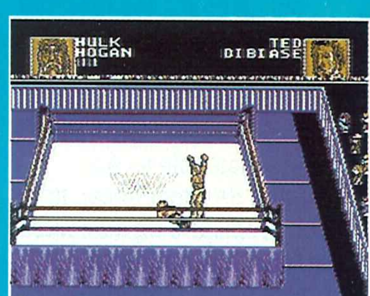


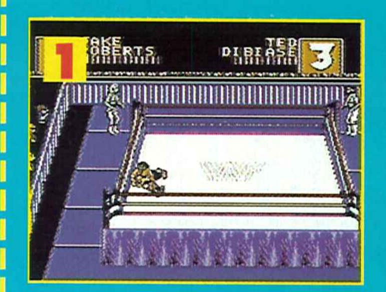
¿Ring o jaula?

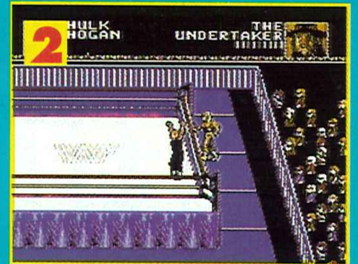
En esta versión del WWF se puede combatir en dos escenarios diferentes. El primero de ellos es el tradicional ring, el cual se podrá abandonar para continuar la pelea junto al público. Claro que deberás volver a subir antes de diez segundos, si no quieres que te den por perdido el combate. El segundo consiste en una jaula, en la que, evidentemente, no se pueden utilizar las cuerdas como apoyo, pero a cambio existe una nueva manera de conseguir la victoria. Podrás optar libremente entre estos dos marcos para los combates de exhibición (los torneos se disputan siempre en el ring).











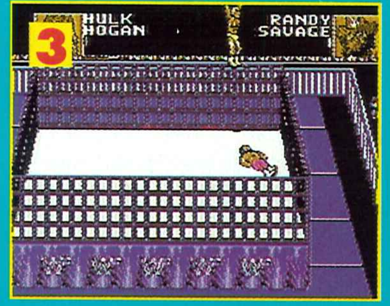
La clave del éxito

Hay tres formas posibles de ganar un combate. Ahí van:

1. Por inmovilización durante 3 segundos. Cuando el contrincante esté en el suelo, acercaos y pulsad "B" y el pad hacia abajo para inmovilizarle. Si lográis aguantar 3 segundos, habréis conseguido vencer.

2. Por abandono del ring durante 10 segundos. Bajarse del ring puede resultar divertido, pero si algún despistado llega al tiempo límite permitido, perderá el combate.

3. Subir a lo alto de la jaula. Cuando estéis en este escenario, aprovechad que vuestro rival se encuentra en el suelo para ascender hasta lo más alto de las rejas, pulsando el pad hacia arriba. Si lo conseguís, la victoria será vuestra.

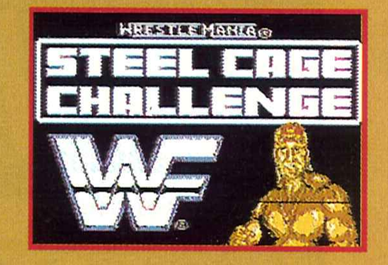


Novedades sin trascendencia

Una nueva versión de la famosa WWF para Nintendo. ¿Mejor? ¿Peor? Simplemente, diferente. Se han introducido algunos golpes nuevos, y la curiosa posibilidad de pelear en una jaula, pero no esperéis encontrar la revolución de los juegos de lucha libre. Eso sí, a los incondicionales de las peleas en el ring tipo André Panza, les va a gustar. Aunque con ciertas reservas, debido a la pobreza técnica con que nos han «obsequiado» los amigos de LJN.

Lolocop





DEPORTIVO
ACCLAIM
LJN

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 10
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 3
Megas: 2

Gráficos 65
Aunque algunos movimientos están bien conseguidos, otros son un tanto confusos.

Música 60
Ni fu ni fa. No se puede decir que sea muy mala, pero desde luego no es ninguna maravilla.

Sonido FX 58
Se reducen al sonido del público y a los golpes... y encima ambos son lamentables.

Jugabilidad 69
Aquí ya cambia la cosa. La aceptable variedad de movimientos mantiene alto el nivel.

Adicción 70
Las opciones del modo vs o el torneo Tag Team son bastante interesantes.

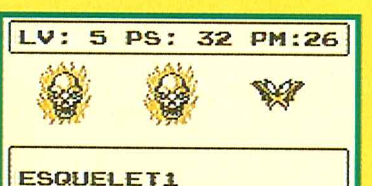
Total 69
La absoluta tristeza de las cualidades técnicas no le permite alcanzar un nivel más elevado.

Lo Mejor
- Algunos movimientos de los luchadores resultan interesantes.
- La opción del combate por parejas.

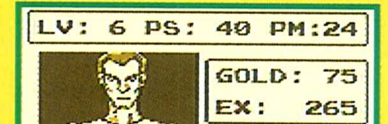
Lo Peor
- Los efectos de sonido son cualquier cosa menos realistas.
- Los gráficos podían haberse cuidado bastante más.



EL PRIMER JUEGO DE ROL







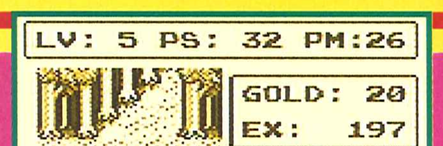
De la noche a la mañana, te has convertido en el príncipe Theo y tienes una importante misión que cumplir: liberar el reino de tu padre de la maliciosa influencia del dios Mammon. Para ello, deberás encontrar las tres llaves que te llevarán a la Espada de la Esperanza, y enfrentarte con ella a la fuerzas del mal. Un interesante reto, con el añadido de ser el primer juego de rol que ha aparecido para la pequeña Game Boy. Y además, totalmente traducido al castellano.

El sistema de juego está basado en ventanas de información que proporcionan al jugador datos acerca de sus posibilidades de acción. No hay escenas de animación directa, tipo arcade, sino que basta con dar la orden que deseas realizar y en la consiguiente ventana aparecerá el resultado de tu elección.

Asimismo, para recorrer el enrevesado mapeado del juego no hay más que escoger un camino de entre los que se te presentan.

Según vayas derrotando enemigos obtendrás puntos de experiencia, lo que propiciará un aumento de todas tus aptitudes (fuerza física, habilidad, resistencia y magia). Así, objetos que en un principio no podías mover, se deslizarán fácilmente cuando tu experiencia sea la idónea.

En definitiva, un juego de rol al más genuino estilo de los ordenadores, que pondrá a prueba tu astucia mucho más que tu habilidad con el pad.



En cualquier momento y usando los sencillos menús, podrás comprobar tu nivel físico y utilizar cualquiera de los objetos que tengas.







El Rol, el género más clásico entre los videojuegos de ordenador, llega por fin al mundo de las consolas portátiles, ofreciendo un atractivo dudoso.





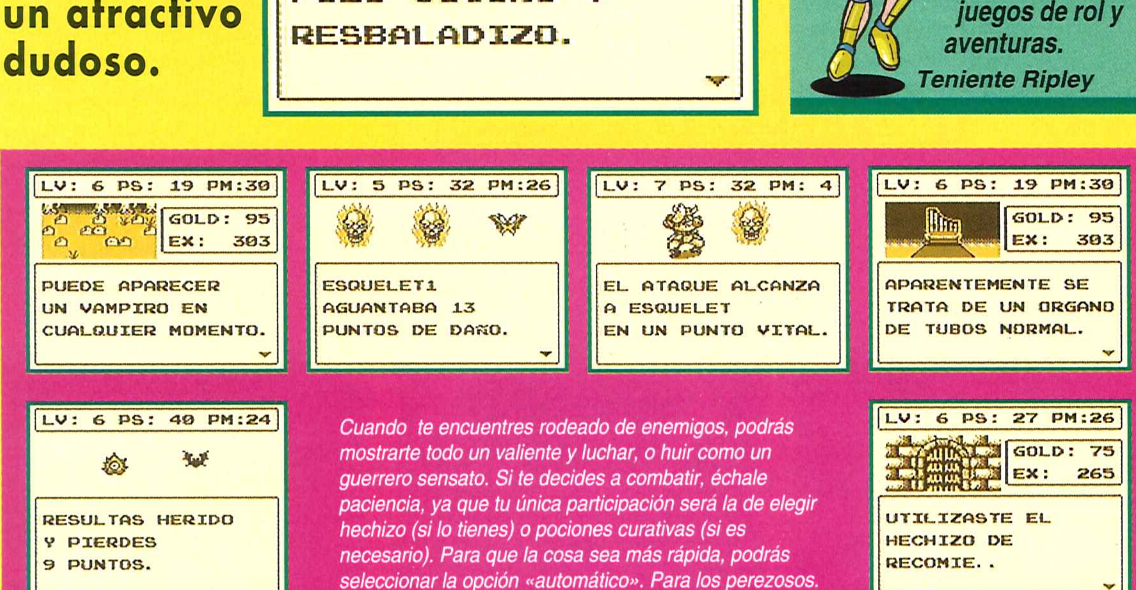
Un rol descafeinado

Los que hayan soñado con tener por fin un auténtico juego de rol para consola, pueden empezar a dar saltos de alegría. Sin embargo, no creo que el jolgorio les dure demasiado tiempo. La razón: resulta tan repetitivo que se acaba difuminando el interés y decae el afán investigador.

Luchar siempre con los mismos enemigos, avanzar por el mismo bosque parlante y tropezarse con la misma puerta cerrada (aunque ya la hayas abierto antes) es algo que termina cansando hasta al más cachazudo de los jugadores. Y conste que me encantan los juegos de rol y aventuras.




Teniente Ripley



Cuando te encuentres rodeado de enemigos, podrás mostrarte todo un valiente y luchar, o huir como un guerrero sensato. Si te decides a combatir, échale paciencia, ya que tu única participación será la de elegir hechizo (si lo tienes) o pociones curativas (si es necesario). Para que la cosa sea más rápida, podrás seleccionar la opción «automático». Para los perezosos.

GAME BOY



ROL
KEMCO
Kemco

Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: Un Mundo
Niveles de Dificultad: 1
Continues: Passwords
Megas: 1

Gráficos — 60
Simples y repetitivos. No es que el juego necesite más, pero podían haber sido un poco más variados.

Música — 65
Sin ser ninguna maravilla, pone el tono de emoción que se echa de menos por la falta de animaciones.

Sonido FX — 60
Contiene unos efectos escasos, pero oportunos.

Jugabilidad — 59
Es fácil y manejable, tanto que en los combates puedes usar el modo "automático".

Adicción — 59
Si te gustan este tipo de juegos, puede engancharte durante un tiempo. Si te va la acción, te dormirás.

Total — 60
Un cartucho que destaca por ser el pionero en su género, aunque habrá que esperar que los que vengan sean mejores.

Lo Mejor
- Que los textos estén traducidos completamente al castellano.
- Los passwords.

Lo Peor
- El que su desarrollo sea siempre igual, acaba cansando.

SEGA MEGA DRIVE

INVASIÓN ALIENÍGENA









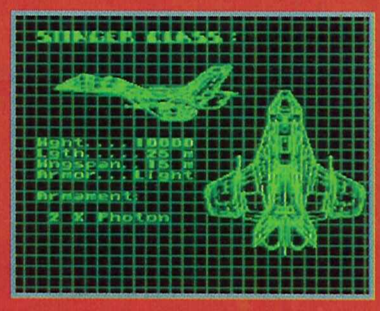
No corren buenos tiempos para la paz terrestre. Hace poco, había saltado la magnífica noticia de que los "agujeros negros" podían ser utilizados como puertas interestelares. Sin embargo, esta alegría se vio empañada por la aparición de una poderosa flota alienígena, que se valía de ese mismo método para conquistar diferentes cuadrantes del universo. "La horda", como se dieron a conocer ellos mismos, constituía la alianza de distintas especies extraterrestres, aunados en pos de un mismo y ambicioso objetivo.

Antes de permanecer en una suicida espera, las fuerzas humanas decidieron salir al encuentro de los invasores, y defender así las estaciones espaciales de reciente construcción. Pero en vez de enviar un gran ejército, se optó por confiar en una sola unidad con capacidad suficiente para enfrentarse a toda la flota enemiga. Este es el momento en que vosotros debéis ocupar los mandos de tan poderosa nave espacial, y limpiar de bichejos toda la galaxia...

Para ello deberéis completar ocho misiones en el orden que deseéis, teniendo en cuenta que poseen distintos niveles de dificultad. El escenario de todas ellas estará compuesto por ocho cuadrantes y unos cuantos "agujeros negros", para que podáis viajar a través del espacio. Y afortunadamente, si vais cumpliendo vuestros objetivos, iréis obteniendo condecoraciones y, lo que es más importante, contaréis cada vez con una nave más potente.

Armaos de valor y de una buena ración de alimentos, porque no podéis echaros atrás. La salvación está en vuestras manos.







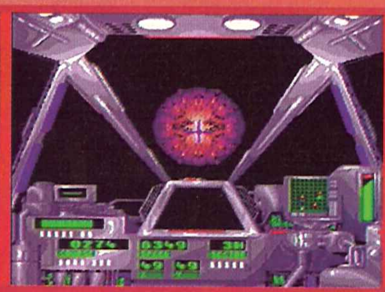


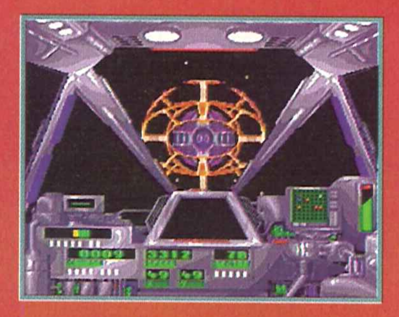
El salto al Hiper-Espacio

La forma más rápida de viajar por el espacio es hacerlo a la velocidad de la luz. Para ello, entrad en el mapa y moved el cuadradito que rodea vuestra nave, pulsando "start" a la vez que el pad. Una vez hayáis elegido vuestro destino, pasad de nuevo al control de la nave, pulsad otra vez "start" e izquierda, y la computadora os pedirá que confirméis la ruta a seguir. Repetid este último movimiento y comenzará el alucinante traslado por la inmensidad del espacio. Tened cuidado de no penetrar en un nuevo sector, o el viaje quedará cancelado automáticamente. Y para más seguridad, si elegís un sector donde haya un agujero negro, se realizará el traslado al cuadrante consecutivo.











Por fin un simulador decente

***W**arpspeed es el enésimo intento de realizar un simulador de alto nivel en cuanto a consolas se refiere. En esta ocasión, aunque sigue teniendo los mismos defectos de anteriores producciones (las misiones, digan lo que digan, son prácticamente iguales, y los enemigos tres cuartos de lo mismo), se han introducido algunos detalles de cierto interés : los agujeros negros como tele-transporte, la obtención de mejores naves o el salto al hiper-espacio.*

Bajo estas premisas, estamos sin duda ante uno de los simuladores más dignos que se han hecho para consola alguna, lo cual tampoco es demasiada garantía. Pero en fin, parece que se va por buen camino, y que lo mejor está por llegar.

Lolocop

Mensaje recibido

En cualquier momento del juego podéis recibir una llamada por radio, a la cual tendréis acceso pulsando el botón "C". Estos mensajes pueden proceder de vuestra base y consistir en la explicación de misiones, o ser simples broncas por haber abandonado el campo de batalla. También recibiréis desafíos por parte del enemigo, al estilo del lejano Oeste. En cualquiera de estos casos, el cumplimiento de los mensajes os proporcionarán una gran cantidad de bonus extra.









MEGA DRIVE



SIMULADOR
ACCOLADE
Accolade
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 2
Continuaciones: 3
Megas: 8

Gráficos — 70
De gran simpleza, cabe destacar las rotaciones y acercamientos a lo Modo 7

Música — 69
Es apropiada para la ciencia-ficción, pero carece de la suficiente fuerza como para brillar.

Sonido FX — 69
No es ninguna chapuza, aunque de un simulador siempre se espera algo más.

Jugabilidad — 72
Aceptable, gracias a su fácil manejo, posibilidad de elegir fase.y simpleza de las misiones.

Adicción — 71
Los simuladores son un género muy especial, pero aún así te atraerá al menos un poco.

Total — 70
Aunque aún estén a años luz de conseguir un buen simulador para consolas, se trata de un intento bastante digno.

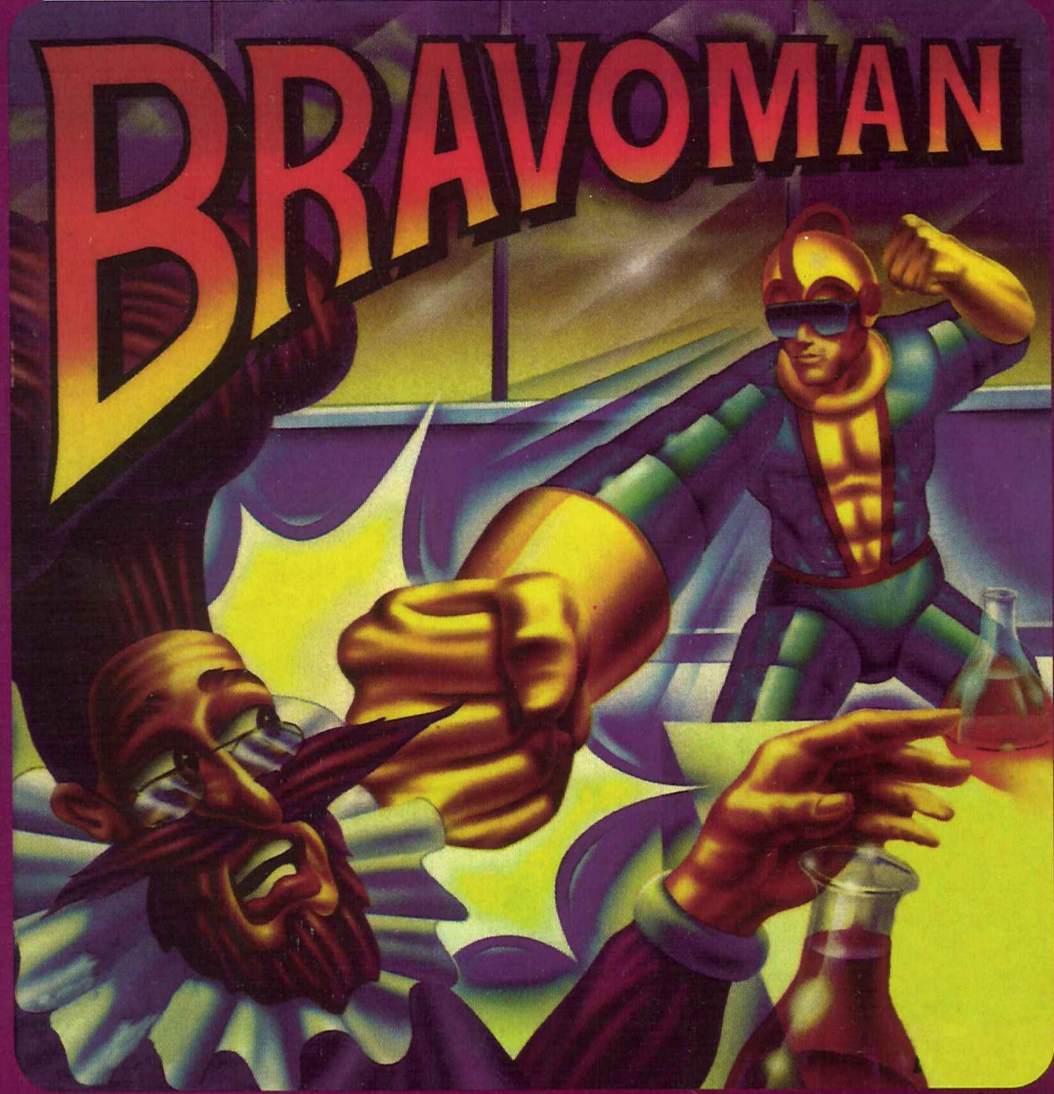
Lo Mejor
- **Ciertos movimientos de la nave son bastante espectaculares.**
- **El scroll.**

Lo Peor
- **La semejanza entre las misiones resulta excesiva.**
- **La escasa variedad de enemigos puede resultar incluso monótona.**















EL OTRO SUPERMAN











El argumento de este juego, como el de toda aventura que se precie, está basado en la lucha del bueno buenísimo contra el malo malísimo. En este caso, el malo es el doctor Bomb, típico científico loco con ganas de gobernar el mundo. Y el bueno es un héroe alienígena llamado Bravoman, que oculta su identidad a los ojos de los terráqueos. Algo así como un Superman de andar por casa. Y como suele ocurrir en estos casos, estalló el conflicto.

El Doctor Bomb lanzó a todos sus diabólicos robots para que destruyeran la Tierra, por lo que al pobre de Bravoman no le quedó más remedio que despojarse de su apariencia humana para evitar el desastre de su planeta adoptivo. En su misión cuenta con la ayuda de un simpático E.T. del planeta Alpha, auténtica cuna de Bravoman, que aparecerá y desaparecerá (ya sabes, como Pepo Scope) para aportarle refuerzos.

Junto a Bravoman deberás recorrer 22 fases plagaditas de las diabólicas máquinas de Bomb, y enfrentarte al guardián de la zona. Guardianes que pueden resultar tan sorprendentes y divertidos como el mismísimo protagonista.

Bucear bajo un mar convertido en un hervidero de bichos, saltar sobre la superficie de la Luna y sortear enemigos en una ciudad ocupada. Todo es posible si el héroe de la historia es Bravoman.











La simpatía de un héroe

Quizá lo más llamativo de este programa de Namco sea la simpatía de los personajes (que además han sido bastante cuidados). Las ágiles estiradas de Bravoman y su amplio acompañamiento sonoro consiguen ocultar una de las deficiencias principales del juego: la escasez de enemigos y la pobreza de escenarios. Pero no por ello deja de ser un cartucho entretenido y rápido. Todo lo contrario, es una amena manera de pasar un buen rato, acompañado por personajes rebosantes de originalidad, a imagen del propio protagonista.

Teniente Ripley

TURBO GRAFX



ACCIÓN
NAMCO
Namco
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 22
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 4
Megas: 4

Gráficos — 78
La buena animación del personaje disimula la poca variedad de decorados.

Música — 79
Rápida y simpática. Casi tanto como el mismísimo Bravoman.

Sonido FX — 79
Alguna digitalización de voz y el amplio abanico de golpes ponen una cálida nota de humor.

Jugabilidad — 78
Fácil de manejar, sólo tiene la pega de que no puedes ver lo que te espera cuando caes.

Adicción — 79
No es de esos que se te pegan a los dedos, pero te pasarás alguna horita colgado de él.

Total — 78
Es un juego que servirá perfectamente para divertir, pero algunas deficiencias técnicas le impiden brillar.

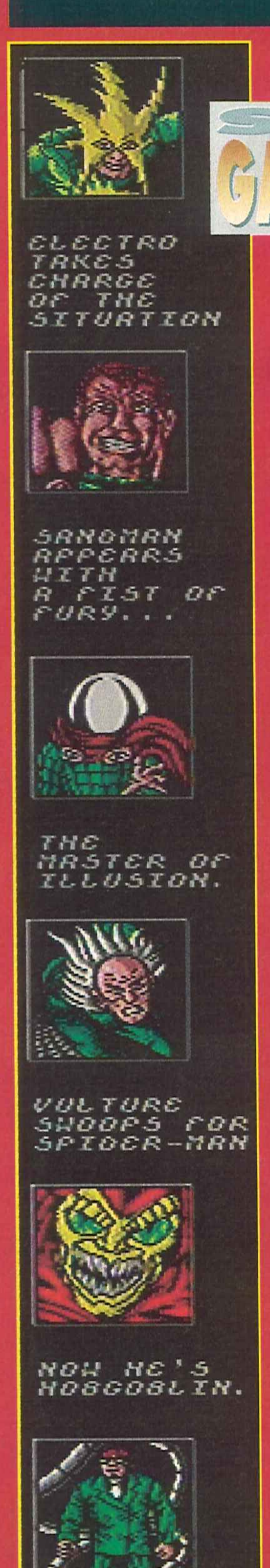
Lo Mejor
- Por encima de todo, la enorme simpatía que emana el personaje.

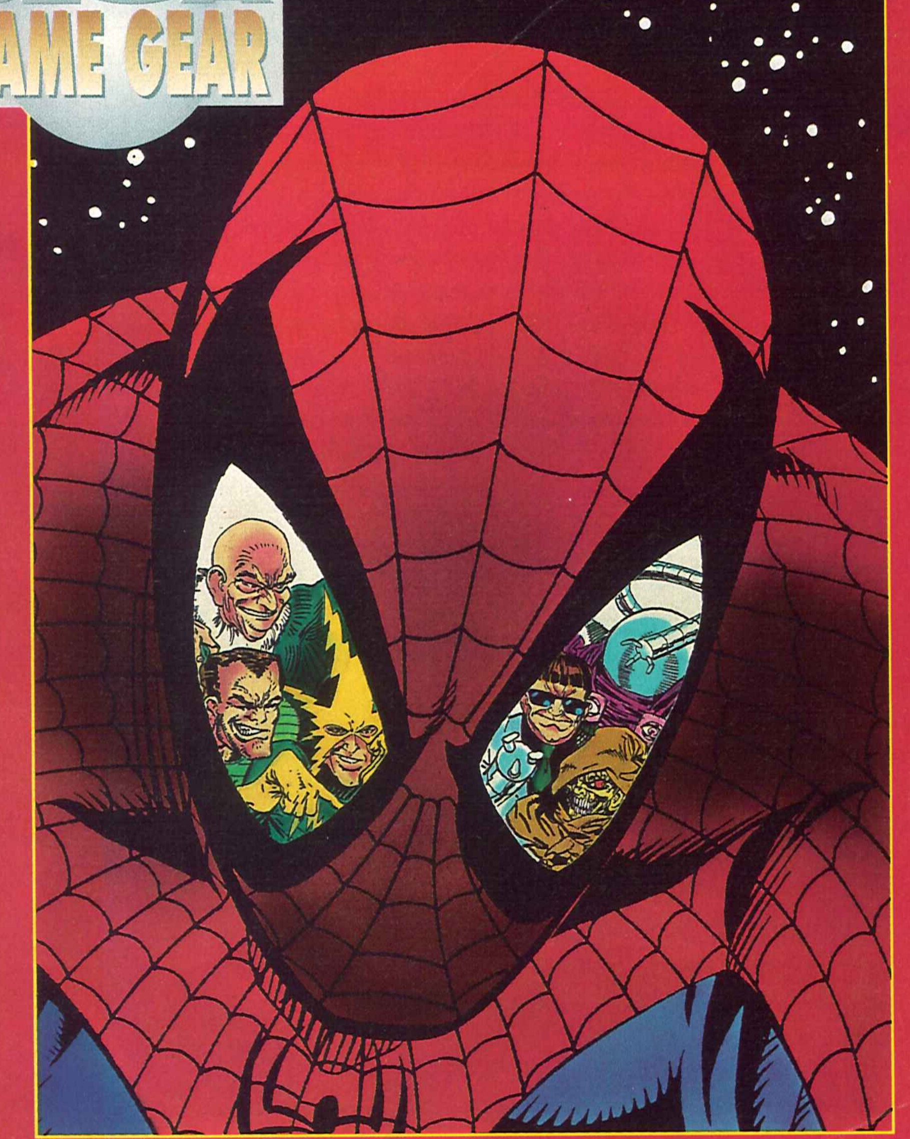
Lo Peor
- Que no sepas dónde vas a caer.
- La pobreza de detalles en los decorados.

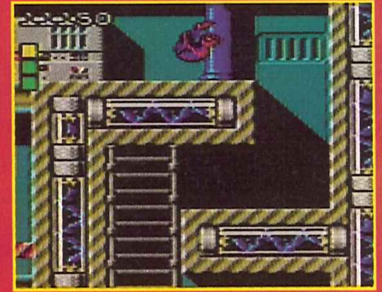
TODOS PARA UNO Y UNO PARA TODOS

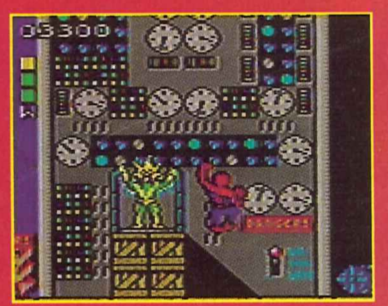
SEGA GAME GEAR

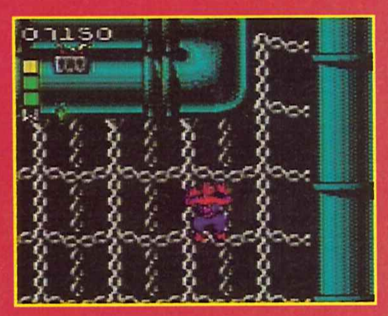










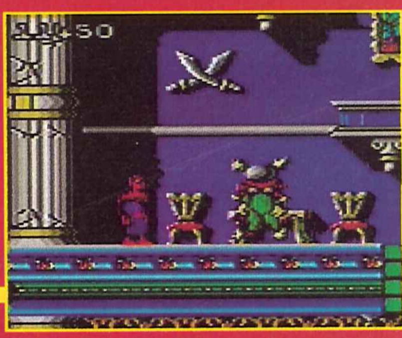




RETURN OF THE SINISTER SIX





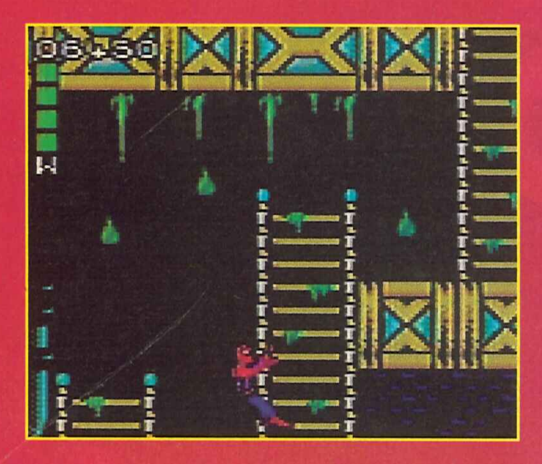


Las seis mentes criminales más retorcidas de todos los tiempos, lideradas por el Doctor Octopus, se han reunido con un solo propósito: gobernar el mundo. Aunque para ello antes tengan que solucionar algunos problemillas, como deshacerse de cierto entrometido que les trae por la calle de la amargura. Sí, estamos hablando de Spiderman, es decir, el Hombre Araña para los amiguetes.

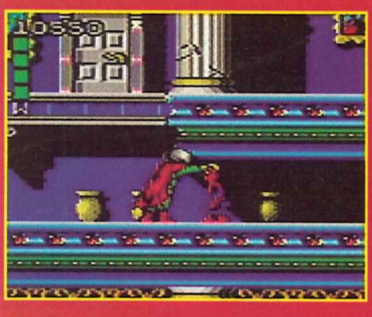
Pero si algo tiene este "lanzarredes", es un sentido arácnido que no falla. Y pensando que siempre es mejor atacar que defenderse, nuestro buen Spidey se va a lanzar a la caza y captura de estos villanos.

A lo largo y ancho de seis fases , Spiderman deberá enfrentarse a Electro en una central eléctrica (como no podía ser de otra forma), adentrarse en la planta de residuos tóxicos que Sandman ha convertido en su hogar, aventurarse en la Casa de la Ilusión de Mysterio, perseguir a Vulture y luchar con Hobgoblin en sus dominios. Y cuando haya acabado con estos cinco supervillanos, Spidey deberá hacer frente a su peor enemigo: el siniestro "Doc" Octopus.

Una vez más, enfrentado a todo tipo de argucias y artimañas, Spiderman sabe que su vida está en juego... y nunca mejor dicho, ¿no creéis?





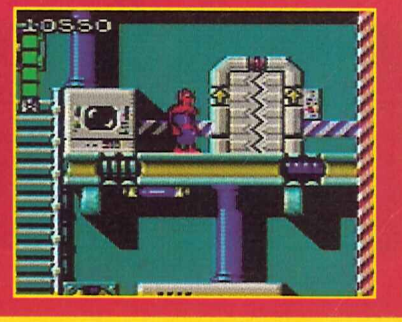






A lo largo de las seis fases que componen este juego, Spiderman no sólo tendrá que enfrentarse a los seis supervillanos que se han aliado para acabar con él, sino a toda una banda organizada de secuaces, que defienden los intereses de las peores mentes criminales del mundo. Spidey deberá emplear todos sus trucos para acabar con ellos.





Vuelve el hombre... araña

Siempre es una gozada jugar con personajes conocidos. Y en esta ocasión es ni más ni menos que el arácnido más famoso, el increíble Spiderman, quien llega a la Game Gear lanzando redes, de la mano de Acclaim. A este primer aliciente se suma el que nuestro amigo Spidey se tenga que enfrentar a viejos rivales, ya que "Return of the sinister six" retoma el cómic más clásico.

Si acompañáis a Spiderman a lo largo de este juego, no os arrepentiréis, porque la diversión a tope está asegurada. No lo dudéis.



Cruela de Vil

GAME GEAR



ACCIÓN
ACCLAIM
Flying Edge

Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 2
Megas: 2

Gráficos — 80
Destaca la animación del protagonista y los continuos cambios de escenario.

Música — 74
La banda sonora está pensada únicamente para acompañar a la acción, sin resaltar en absoluto.

Sonido FX — 74
Disparos, golpes y descargas eléctricas cumplen sin más su cometido.

Jugabilidad — 80
Al fácil control de Spidey se suma la dificultad adecuada a la hora de acabar con los villanos.

Adicción — 79
Una vez que empieces a cogerle el gustillo a eso de eliminar criminales, no lo vas a dejar, ¿verdad?

Total — 78
Una buena ocasión de retomar las historias del cómic clásico, aunque quizá Spiderman se mereciera algo mejor.

Lo Mejor
• La animación del protagonista. Es una gozada verle escalar paredes o lanzar redes para saltar de una a otra.

Lo Peor
• En determinadas fases, presenta una dificultad excesiva.

LO MÁS NUEVO







LA PIEDRA MÁGICA



Has caído de lleno en una aventura de magia, mazmorras y piedras sagradas. Estás en la tierra de Odessia, una región en otro tiempo pacífica y fértil, que ahora se haya sumida en una terrible oscuridad. Extraños seres alienígenas tomaron posesión del país, y se atrincheraron en las mazmorras y grutas subterráneas que se extienden bajo la tierra. Por ello, el viejo rey necesita tu ayuda para restituir la paz.

Si de verdad quieres ayudarle, sólo tienes que encontrar la Sagrada Piedra de Ora, y el inmenso poder de este talismán hará el resto. La piedra está perdida en el mortífero laberinto de mazmorras que recorre el interior del país. El rey alienígena, Natas, desea esa piedra tanto como tú, y ha prometido una muerte muy especial al que intente arrebatársela.

Más de doce niveles de mazmorras y un increíble elenco de variopintos seres esperan pacientemente tu llegada. Las gentes de las aldeas harán lo posible por ayudarte, y a pesar de su miedo te darán todo tipo de veladas pistas que no debes desatender.

Sin embargo, esta aventura puede ser demasiado pesada para un sólo héroe. Así que si conoces a cuatro valientes más es posible que entre los cinco logréis acabar con Natas. Yo sé de unos cuantos que están esperando una palabra tuya para ponerse en marcha.

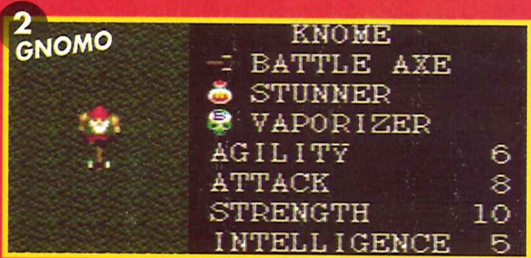
No desaproveches la posibilidad de convertirte en el salvador de estas tierras. El poder las armas, la magia y la sabiduría están en tus manos.











LOS PER

5
BRUJA

WITCH
GLEAM FORCE
MAGIC CURING
ALLEVIATOR
AGILITY 7
ATTACK 7
STRENGTH 6
INTELLIGENCE 7

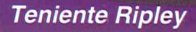
6
ELFO

ELF
POWER BOLT
MAGIC HEALING
SILENCER
AGILITY 9
ATTACK 8
STRENGTH 5
INTELLIGENCE 6

Una aventura para cinco

El aspecto más atractivo de este programa de Atlus es la posibilidad de combinar las habilidades de cinco jugadores simultáneamente, en el desarrollo de la misma aventura. Si a ello le añadimos el innegable sabor aventurero de toda la historia, nos encontramos con un juego muy adictivo que apasionará a los que gusten de la mezcla entre arcade y rol.

La única pega que tiene es la oscuridad de los decorados y la tristeza de algunas de las habitaciones interiores. Eso sí, la velocidad con que se desarrolla el juego no te permitirá pararte a pensar en ello.



Teniente Ripley



No te dejes engañar por el apacible aspecto que presenta esta aldea llamada Odessia.



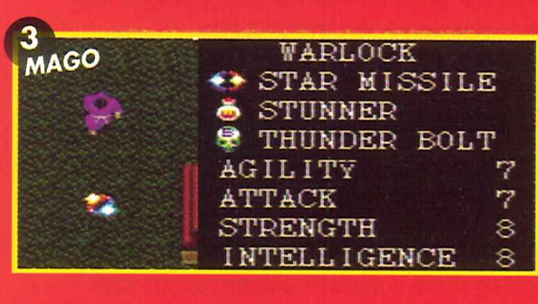


Magia, luchas, y diversión te aguardan en este cartucho.



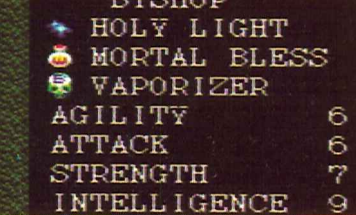








S O N A J E S





TURBO GRAFX



AVENTURA
HUDSON SOFT
Altus

Nº jugadores: Hasta 5
Vidas: 3
Nº de fases: 12
Niveles de Dificultad: 1
Continues: Passwords
Megas: 4

Gráficos — 79
Pequeños, pero nítidos. Se podían haber cuidado más los escenarios, tanto interiores como exteriores.

Música — 82
Músicas heróicas y fuertes que te sumergen de lleno en todo el calor de la aventura.

Sonido FX — 80
Correcto en todos los aspectos, aunque haya poca variedad en los golpes y explosiones.

Jugabilidad — 82
Muy dinámico, tiene la pega de los textos en inglés y el sistema de selección de magias.

Adicción — 85
Si te gustan los juegos de avnturas, no podrás resistirte al encanto de este programa. Súper adictivo.

Total — 84
Una gran jugabilidad y altas dosis de adicción lo convierten en el juego ideal para los amantes de la mezcla rol-aventura.

Lo Mejor
- Poder jugar cinco a la vez no es algo fácil de encontrar.
- Poder elegir entre ocho personajes distintos y diversas aptitudes.

Lo Peor
- Los passwords, aunque te conservan lo que hayas conseguido, te mandan al principio de la aventura.
- El poco cuidado de los escenarios.





PSICODELIA ESPACIAL

El planeta Tierra llevaba miles de años en paz. El cosmos estaba tranquilo, hasta que algunos científicos decidieron enviar señales a distintos puntos negros de la galaxia. Las señales enviadas sirvieron para que seres alienígenas descubrieran que no estaban solos en el espacio, y decidieran emprender la conquista del Planeta Azul. Ahora, sólo un luchador estelar puede enfrentarse a toda una armada de naves enemigas. Y tú tienes la oportunidad de ser ese heróico viajero del espacio.

Como piloto del GAS (Servicio Galáctico Armado) tendrás que proteger las bases estelares en los ocho cuadrantes explorados de la galaxia, cada uno de los cuales está dividido en sesenta y cuatro sectores. Además, tendrás la opción de elegir siete escenarios distintos para tu misión, teniendo en cuenta que gracias a los puntos negros podrás viajar de un escenario a otro.

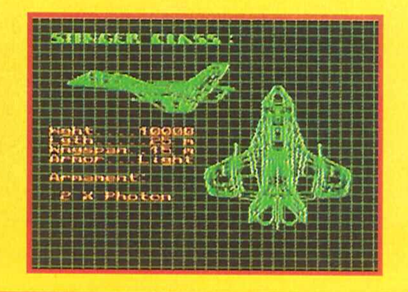
En cuanto al armamento, cuentas con cuatro clases de naves distintas, aunque al principio te tendrás que conformar con la Stinger Class. Eso sí, está dotada de radio, con la que te informarán de las misiones a realizar, botones lanzadores de armas, radar, barra de energía, escudo protector, tarjeta de visión y panel de navegación.

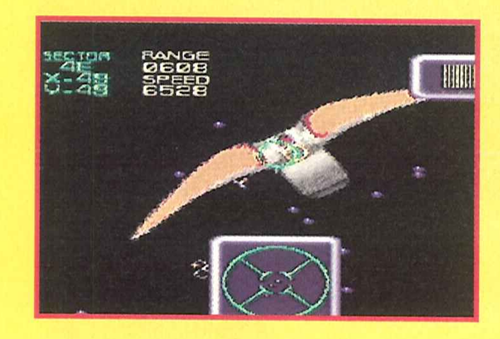
Con el Warpspeed la defensa de los futuros terrícolas está en tus manos. Debes tener pulso firme y mente despejada ante una responsabilidad de ese calibre. Pero recuerda la primera regla de todas: disfrutar viajando a través de los agujeros negros.



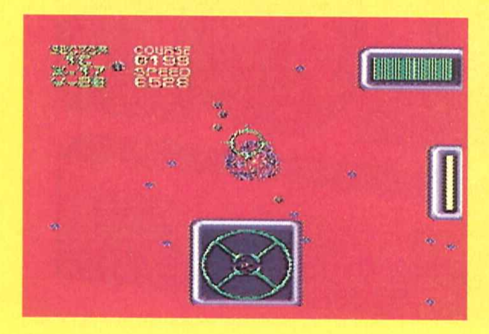




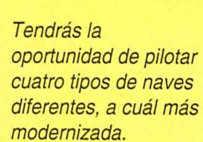












Tendrás la oportunidad de pilotar cuatro tipos de naves diferentes, a cuál más modernizada.

Cuando acabes con una nave enemiga, date un respiro y recréate con las imágenes. Son muy espectaculares.

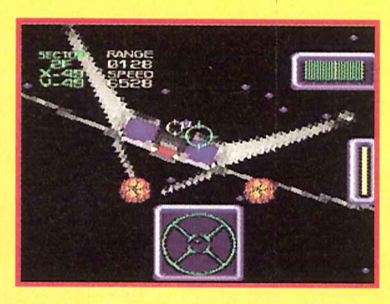


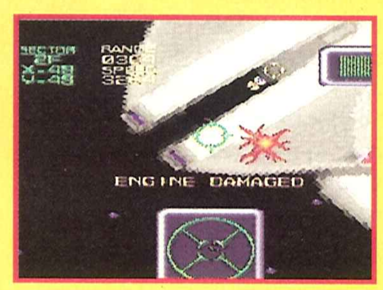
Con personalidad propia

***P**ara aquellos que nunca han sentido la sensación de pilotar una nave espacial (que serán unos cuantos) parece dedicado este cartucho de Accolade. Con unas imágenes psicodélicas y espectaculares, se trata de un arcade dotado de características un tanto peculiares.*

La visión se realiza desde la cabina, por lo que puede parecer un simulador, y habrá que defender la Tierra de los ataques de naves alienígenas, con lo que adquiere cierto aire de shot'em-up. Por ello, resulta un juego un poco extraño, aunque no cabe duda de que posee cierta personalidad.

Boke





SUPER NINTENDO



SIMULADOR
ACCOLADE
Ballistic

Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 7
Continuaciones: 3
Megas: 8

Gráficos — 80
Muy espectaculares los estallidos de las naves enemigas y los agujeros negros.

Música — 70
Podía haber estado más cuidada, teniendo en cuenta el elevado nivel de los gráficos.

Sonido FX — 72
Dentro del nivel general del juego. Tampoco aparecen efectos FX que sean dignos de menciónl.

Jugabilidad — 78
Tiene el nivel propio de un arcade, aunque parezca algo escaso el número de misiones.

Adicción — 77
Como en todo shoot'em-up, matar naves produce una alta adicción.

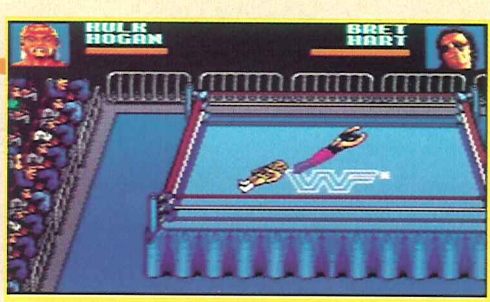
Total — 76
Un arcade con cierta personalidad, pero que ofrece pocas variaciones en cuanto al desarrollo de las distintas fases.

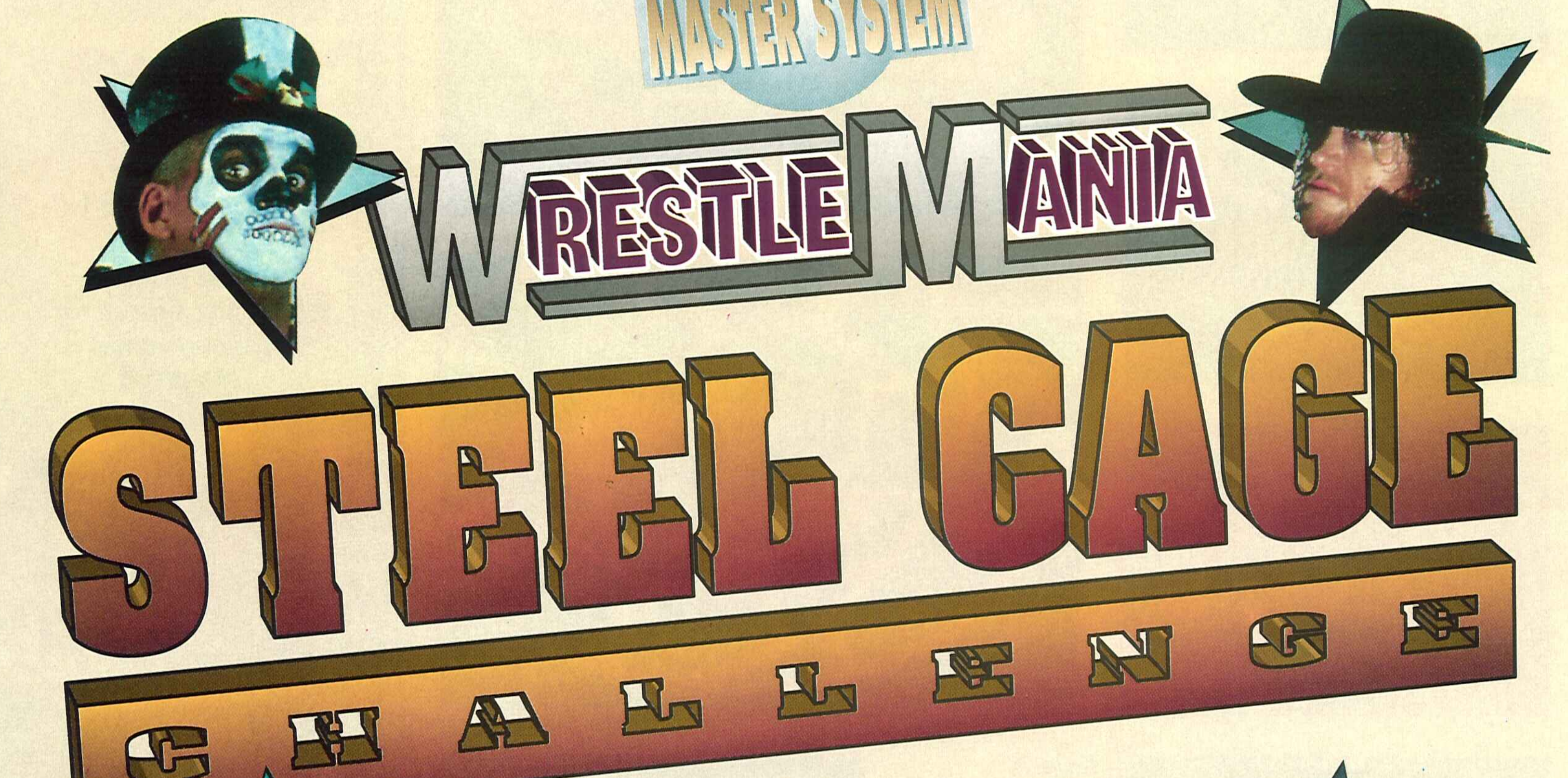
Lo Mejor
- Las imágenes de los agujeros negros que comunican diversos cuadrantes.
- El efecto de sobrevolar las naves enemigas.

Lo Peor
- La excesiva semejanza de todas las misiones.
- Que no aparezcan más imágenes de la nave que pilotas.











DIEZ BESTIAS ENJAULADAS

No son los invitados ideales para una fiesta de cumpleaños, ni para asistir a una cena elegante. Pero son unos monstruos si se presentan dentro de un cartucho de lucha y eres tú quien puede manejarlos a gusto. Son nada más y nada menos que diez, y responden a los nombres de Hulk Hogan, Shawn Michaels, Irwin R. Schyster, Ric Flair, Bret "Pistolero" Hart, Randy "Macho" Savage, Ted Dibiase, Tatanka, Papa Shango y "El Enterrador".

Respecto a sus predecesores, este cartucho presenta algunas novedades. La más espectacular de ellas es la Jaula de Acero. Este aterrador habitáculo da a los luchadores una dimensión salvaje y violenta, que potencia en ellos el instinto de bestias encerradas tras las rejas.

Por otra parte, ha aumentado el repertorio de golpes que pueden realizar estos «inofensivos corderitos». A las ya conocidas embestidas, puñetazos y patadas se añaden ahora caricias tan demoledoras como el codazo volador o los cuelgues y patadones.

Además, las posibilidades que te ofrece el juego son dignas de tener en cuenta, ya que puedes pelear contra la computadora, contra un amigo, dos compañeros contra la computadora o dos contra dos.

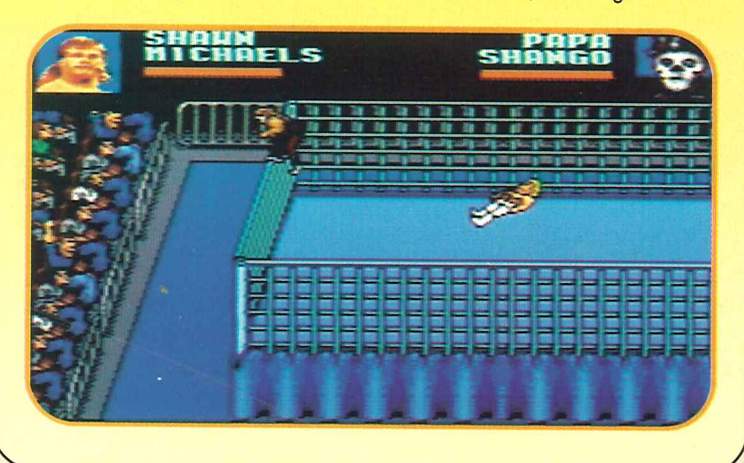
En cuanto a la competición, existe la oportunidad de elegir la lucha uno contra uno, relevos por parejas, torneo mundial por parejas o torneo mundial individual. Y en caso de que elijas el combate uno contra uno o el torneo mundial individual, tendrás oportunidad de escoger entre el tradicional ring o la revolucionaria Jaula de Acero.

Ya sabes, si eres un amante de este tipo de lucha, prepárate para dar patadas y tortazos a diestro y siniestro.

Entre rejas anda el juego



La «Steel Cage», o Jaula de Acero, es el toque de espectacularidad que le faltaba a esta modalidad deportiva. En este enrejado recinto, puedes vencer a tu enemigo de una forma distinta a la convencional. Si subes a lo más alto de la Jaula y alzas los brazos en señal de victoria, habrás ganado.



El mejor cartucho realizado hasta el momento sobre la lucha libre americana.





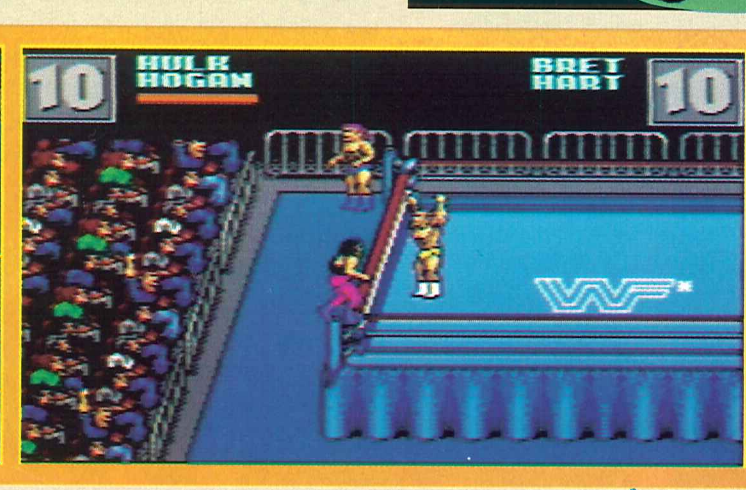


Las mejores tortas

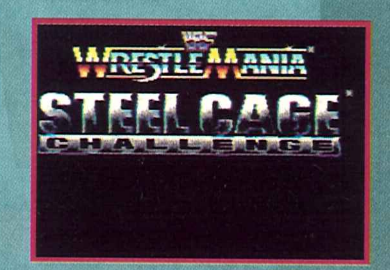
Completo. Esta es la primera impresión que causa este buen programa deportivo de lucha. Luego, se pueden entrar en consideraciones tales como si la música, el sonido FX o los gráficos son o no los adecuados. Y es que con veinticuatro formas posibles de juego y un repertorio de golpes sensiblemente mejorado, el resultado es claro. La inclusión de la Jaula de Acero da, asimismo, bastante espectacularidad a los combates.

Te puede gustar más o menos esta modalidad de lucha que inventaron los norteamericanos, pero lo que no hay que dejar de reconocer es el buen tono general del WWF Steel Cage Challenge, que hacen de este cartucho el más completo de los que han salido sobre este seudo-deporte. Además, ¡no sabéis lo que se aprende!

Boke



MASTER SYSTEM



DEPORTIVO
FLYING EDGE
Acclaim

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 4
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Infinitas
Megas: 2

Gráficos — 65
Dado el tipo de juego, el único campo de mejora era la definición. Pero no ha aumentado.

Música — 63
Aunque difiere según el jugador que elijas, a la segunda vez que la oyes, te cansa.

Sonido FX — 64
No aporta nada reseñable con respecto a otros juegos anteriores.

Jugabilidad — 72
Esa gran cantidad de opciones, veinticuatro, hacen que tenga unos niveles aceptables.

Adicción — 70
Si eres un fan de este tipo de lucha, acabarás con los dedos echando humo. De lo contrario...

Total — 68
Es un buen juego, con un contenido completo, pero el tema es muy específico. Mejorable en aspectos sonoros y gráficos.

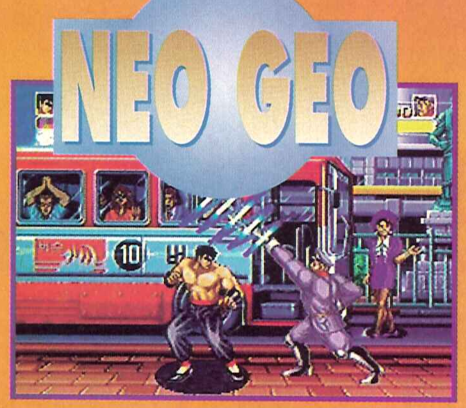
Lo Mejor
- La innovación de la Jaula de Acero da espectacularidad al juego.
- El gran número de opciones.

Lo Peor
- Los efectos sonoros carecen de realismo.
- La pobre definición de las imágenes.





NEO GEO



COMBATE A TRAVÉS DE LA HISTORIA

WORLD HEROES 2

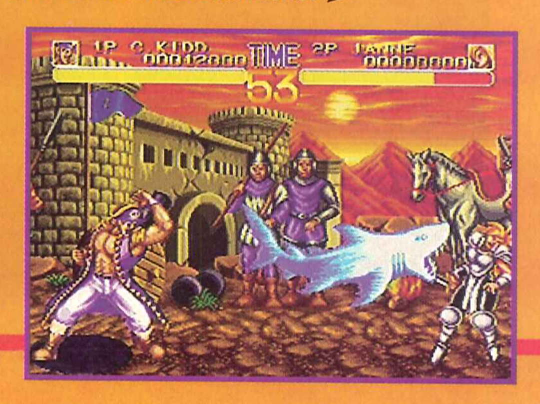
Desde tiempos inmemoriales, todos los amantes de la lucha cuerpo a cuerpo se han cuestionado cuál es el prototipo de luchador más poderoso de todos los tiempos. Incluso se pretende llegar más lejos: conocer la técnica de lucha más perfecta de la historia de la humanidad... No hace mucho tiempo, un brillante y prestigioso científico japonés llevó a cabo un proyecto tan atractivo como imposible: viajar a través del tiempo con el fin de reclutar a los mejores guerreros de la historia, y organizar el torneo más importante que jamás se hubiera realizado.

Su misión tuvo un éxito relativo. La dificultad de tal empresa le limitó a tan solo ocho luchadores. Por esta razón, este genio de la ciencia ha decidido realizar un segundo intento, y esta vez se ha alcanzado el objetivo: aparte de los ocho luchadores de la anterior etapa han llegado seis más, con lo cual el torneo tendrá nada menos que ¡14! guerreros sedientos de triunfo.

Sí amigos, World Heroes 2 incorpora más luchadores que cualquier beat'em up que haya aparecido hasta el momento. Claro, que estamos hablando de un nuevo 100 Mega Shock de SNK que casi dobla en megas a la primera parte: l49 potentes y arrolladores megas a vuestra entera disposición. Así que imaginaos el innumerable catálogo de golpes, movimientos y poderes especiales que se han dado cita en este cartucho. ►









MUDMAN

Este elemento ha sido reclutado de la tribu de los Majaras. Todo un lujo.





HANZOU

El brillante campeón del primer torneo. Esta vez será más difícil.









Unos poderosos bonus

Cada tres victorias consecutivas, tendréis la posibilidad de entrar en las fases de bonus. De esta forma, aumentaréis vuestra puntuación y de paso practicaréis un rato golpeando a los diferentes materiales que aparezcan. Si estáis en el modo versus, la fase de bonus se convertirá en una competicición entre los dos contendientes, y la puntuación total irá a parar al ganador.



KIM DRAGON

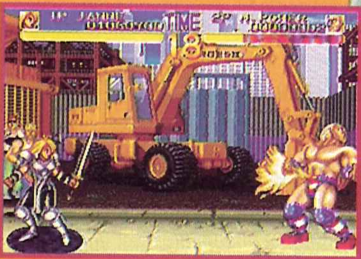
Siempre tiene que haber un saltarín en estos torneos. No es otro que Dragon.

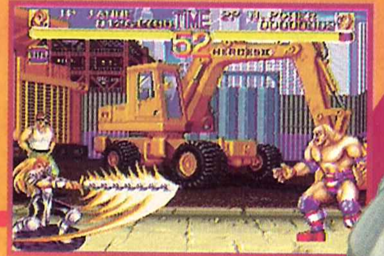




JANNE

Hay quien dice que esta chica nació con la espada en la mano. El caso es que corta todo lo que se le pone por delante. Sin excepciones.

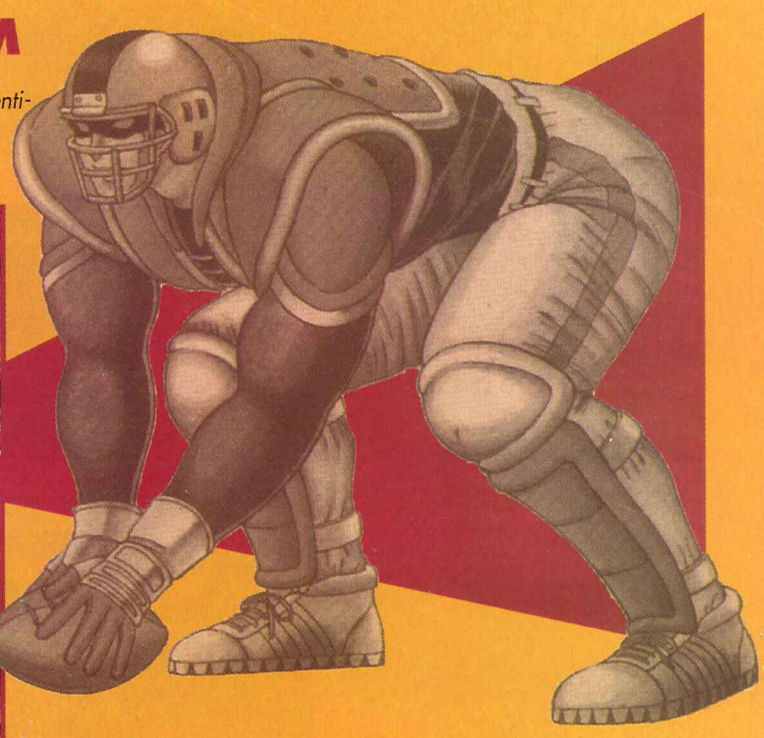






J. MAXIMUM

El primo de Joe Montana es una auténtica bestia parda. Y eso sin enfadarse.



Nada menos que 14 luchadores a elegir y 149 megas de potencia hacen de este World Heroes uno de los juegos de lucha más espectaculares creados hasta el momento.





Combate a muerte





Si os consideráis valientes y arriesgados, y queréis escoger el Death Mode para conquistar el torneo, escuchad estas sabias premisas. En este modo de juego tan solo hay un round (con la única excepción de que se produzca un combate nulo). La barra de energía es compartida, y actúa a modo de balanza, es decir, a medida que uno de los luchadores se impone, la barra se inclina hacia el lado contrario. En caso de que ésta llegue hasta el final, el perdedor quedará KO y tendrá una cuenta de protección de 10 segundos. Durante ese tiempo, intentará levantarse pulsando el botón A y moviendo el pad. Si no lo consigue, el combate habrá terminado. Pero aún hay más. Todos los escenarios del Death Mode tienen su "truco". Pueden estar repletos de minas, con pinchos gigantescos a los lados, corrientes de aguas, sierras asesinas, etc. Por supuesto, estos obstáculos perjudicarán por igual a ambos luchadores. Ah, por cierto, aquí no hay árbitros comprados.





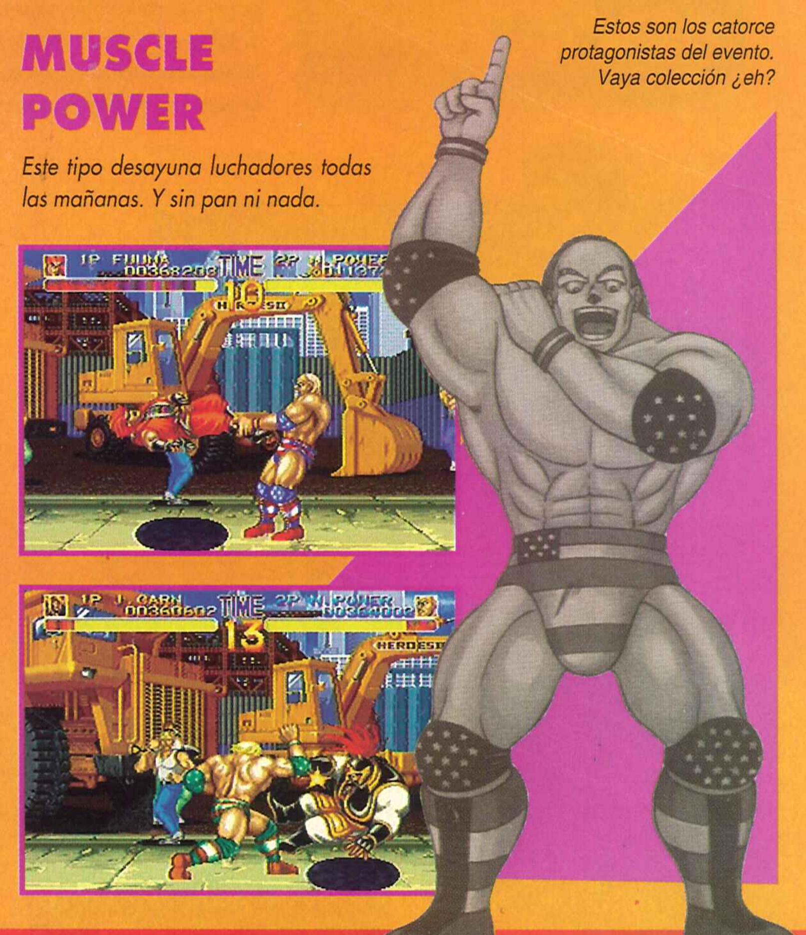




Estos son los catorce protagonistas del evento. Vaya colección ¿eh?

MUSCLE POWER

Este tipo desayuna luchadores todas las mañanas. Y sin pan ni nada.





RIOKO

Esta oriental con aspecto delicado es más bruta que un arado. Y si no, que se lo pregunten a su ex-marido.





CAPTAIN KIDD

El pirata más fiero de los siete mares.







Por supuesto, resulta obvio cuál es la meta del juego: elegir a vuestro personaje favorito y acabar con todos los contrincantes hasta llegar al último luchador, el misterioso y poderoso Geegus.

Al igual que en la primera parte, existen dos modos de conseguir labrarse el camino de la victoria: bien de la forma tradicional (al mejor de tres rounds en diferentes escenarios) o en el dramático Death Mode, donde en una sola batalla está el ser o no ser en el torneo. Eso sin contar, claro, el siempre atractivo e inevitable modo versus, que teniendo en cuenta el número de luchadores disponibles, se convierte en un auténtico espectáculo. Además, para descargar la tensión del combate, preparaos a reíros de verdad con los divertidos detalles que aparecen en los diferentes escenarios (atentos al mono que aparece en Japón).

Quizás este World Heroes 2, sea uno de los beat'em ups que más fielmente ha seguido (por no decir copiado) el formato del Street Fighter 2. Pero la inclusión de 14 personajes y la infinita variedad de golpes y movimientos especiales hacen que este cartucho cobre personalidad propia.







FUUMA

El hermano de Hanzou utiliza las mismas técnicas que aprendieron juntos. Lástima que en el pasado torneo dejaran de hablarse.





SHURA

Cuando Van Damme le arrebató el estrellato en Hollywood, este Kickboxer se agarró tal cabreo, que ahora sólo le interesa machacar cráneos. Y es que Shura tambien tiene su orgullo.

LO MÁS NUEVO





Una sonrisa por favor

No todo van a ser golpes, tronchamientos y hematomas. Los programadores han sabido introducir sabiamente, algunos detalles con cierta gracia para provocar una leve sonrisa entra tanta tensión. Entre otros, en el escenario japones hay un momo que cae del techo cuando se ejecuta un golpe















BROCKEN

Este aprendiz de nazi tiene menos pinta de humano que una mesa. Un cyborg muy agresivo.

RASPUTIN

La canción que le dedicó Boney M le volvió tarumba. Pero ahora es más peligroso que nunca. Y también más divertido.







Con la calidad acostumbrada

Por fin puedo escribir en estas páginas que un juego de lucha tiene, no ocho ni diez personajes, sino catorce, lo cual ya es un cifra seria. Y es que, sin duda, éste es el mayor acierto de esta nueva producción.

Por lo demás, os diré que estamos ante un nuevo despliegue técnico de los chicos de SNK, aunque sin llegar a los niveles del 3 Count Bout, por ejemplo. De todos modos, la apreciable diferencia entre todos los luchadores y la correspondiente distinción entre los movimientos de todos ellos, es un auténtico lujo para cualquier jugador.

Lolocop



ERIC

Este enorme vikingo no está para bromas. Su hobby preferido es partir en dos a todos sus rivales.

J. CARN

El día que este tipo salió de Mongolia, se declaró allí Fiesta Nacional. Y será día de luto cuando vuelva.







Algunos golpes no están descritos en las instrucciones. Cada luchador es una auténtica caja de sorpresas.



NEO GEO



ARCADE
SNK
Snk

Nº jugadores: 1ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 14
Niveles de Dificultad: 4
Nº Continuaciones: 3
Megas: 149

Gráficos — 90
Aunque los sprites son más grandes que en la primera parte, echamos de menos la calidad del 3 Count Bout.

Música — 89
De un alto nivel, como todas las de SNK, aunque no estaría de más algo de variación.

Sonido FX — 91
Muy contundente y espectacular, con algunos detalles bastante realistas.

Jugabilidad — 93
Una vez dominada la técnica de los luchadores (lo cual no es ninguna tontería), sublime.

Adicción — 96
Aunque resulte un poco pesado, vuelvo a repertirlo: olé por los catorce luchadores.

Total — 93
Si se hubiera llegado al nivel ténico del 3 Count Bout, sería una obra maestra.

Lo Mejor
- El número de luchadores.
- La variedad de golpes y movimientos.

Lo Peor
- Tan solo la excesiva dificultad

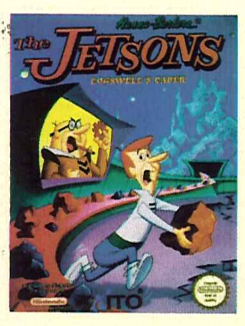
LISTAS DE EXITOS

Los números que aparecen entre paréntesis se refieren a la posición ocupada por ese juego el mes anterior. (-): Repite posición. (N): Nueva entrada.

Si por algo destacan nuestras Listas de Exitos es por lo terriblemente exigentes y rigurosos que nos mostramos para que un cartucho sea el número uno de su categoría. Como prueba, podéis echar un vistazo a los juegazos que encabezan las ocho listas. Allí están presentes vuestros grandes ídolos Mario y Sonic (ambos por partida doble, gracias a la enorme calidad que poseen), dos aventuras de lujo (Starwing y Flashback), un juego de lucha que es lo mejorcito de su género (el Fatal Fury 2) y, finalmente, un simpatiquísimo personaje (PC Kid 2). Como podéis ver, una auténtica colección de lo mejor de lo mejor en el mundo de las consolas.

NINTENDO

Tirón de orejas para Nintendo que últimamente no está sacando nada al mercado. En todo caso, si lo sacaran, tendría que competir con un número uno imbatible: Mario III



1	(-)	SUPER MARIO III
2	(3)	The Return of Joker
3	(2)	Battletoads
4	(-)	Robocop 3
5	(6)	Star Wars
6	(5)	Shatter Hand
7	(-)	Mario & Yoshi
8	(-)	Hammerin´ Harry
9	(10)	Panic Restaurant
10	(N)	The Jetsons

MEGADRIVE

Aquí si que se mueven las cosas, y no veáis a qué ritmo. Difícil, muy difícil no es decidir el cartucho que debe ocupar el primer puesto. ¿Vale Flashback?



1	(-)	FLASHBACK
2	(N)	Jungle Strike
3	(2)	Sonic 2
4	(3)	Tiny Toons
5	(N)	Splatter House 3
6	(4)	Cool Spot
7	(5)	Mazin Saga
8	(-)	Tortugas Ninja V
9	(-)	Fatal Fury
10	(N)	Dinosaurs For Hire

SUPER NINTENDO

El mundo del Rey Arturo es lo único elogiable que se ha pasado por Super Nintendo este mes. El resto, como véis, continúa en sus puestos. Y, van para rato.



1	(-)	STARWING
2	(-)	Super Mario World
3	(4)	Street Fighter II
4	(3)	The Legend Of Zelda
5	(-)	Tiny Toon
6	(7)	Super Aleste
7	(6)	Super Star Wars
8	(9)	Parodius
9	(8)	Axelay
10	(N)	King Arthurs World

GAME GEAR

El ratón más marchoso del mundo de las consolas ha decidido atacar con fuerza la portátil de Sega y, ¡qué se ande con ojo Sonic!



1	(-)	SONIC 2
2	(-)	Sonic
3	(4)	World Cup Soccer
4	(3)	Alien III
5	(N)	Land Of Illusion
6	(5)	Battletoads
7	(6)	Krusty's Fun House
8	(N)	Global Gladiators
9	(7)	Streets Of Rage
10	(9)	Prince Of Persia

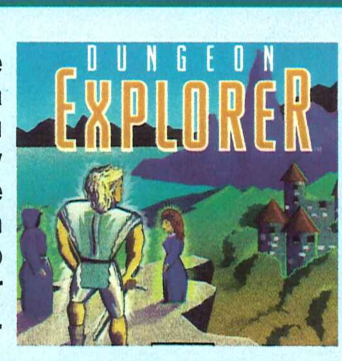
GAME BOY

Llegó, vió y venció. Asterix está por fín con nosotros. Su fulgurante aparición le lleva a un cuarto puesto, en principio,notable.



1	(-)	SUPER MARIO LAND II
2	(-)	The Return of Joker
3	(-)	Joe & Mac
4	(N)	Asterix
5	(4)	Star Wars
6	(-)	Alien 3
7	(5)	Lemmings
8	(N)	The Flintstones
9	(7)	Krusty's Fun House
10	(8)	Track & Field

TURBO GRAFX



La segunda de PC Kid sigue en la brecha. Su simpatía y completa locura le han aupado a un puesto merecido del que va a ser difícil que salte.

1	(-)	PC KID 2
2	(3)	Final Match Tennis
3	(2)	Bomber Man
4	(-)	Gradius
5	(7)	Splatter House
6	(8)	Operation Wolf
7	(5)	Imposamole
8	(N)	Dungeon Explorer
9	(-)	R-Type
10	(-)	New Zealand History

MASTER SYSTEM



No Krusty, no. No pongas esa cara de pánico que cuatro ratas no asustan a nadie. Ah! que te dan miedo. Pues pide ayuda al Simpson...

1	(-)	SONIC 2
2	(-)	Land of Illusion
3	(-)	Sonic
4	(-)	Streets Of Rage II
5	(-)	Shadow of the Beast
6	(N)	Krusty's Fun House
7	(6)	Renegade
8	(7)	Alien III
9	(-)	Global Gladiators
10	(-)	Castle of Illusion

NEO GEO



Quedaos con esta cara. Y no la olvidéis nunca. Refleja la tensión, los nervios, el miedo de los instantes anteriores al combate final. Aquí tenéis el rostro de un luchador de World Heroes 2: un cartucho bomba.

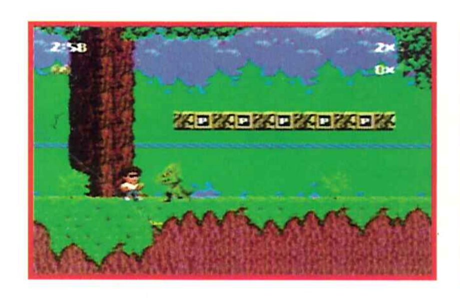
1	(-)	FATAL FURY 2
2	(-)	Art Of Fighting
3	(-)	Three Count Bout
4	(N)	World Heroes 2
5	(4)	Fatal Fury
6	(5)	Super Side Kicks
7	(6)	World Heroes
8	(-)	Magician Lord
9	(7)	Soccer Brawl
10	(9)	Last Resort



Kid Chameleon

SEGA MEGA DRIVE

Un buen juego (sí, ya sé que ya está un poco pasadito), que como tal merece su truquito: Para teletransportarnos directamente al enemigo final, debemos completar el nivel 2: Saltando sobre el bloque que hay encima de la bandera, al final del nivel, y después pulsando B, C y DIAGONAL ABAJO/DERECHA a la vez, apareceremos en la tierra de Plethora.



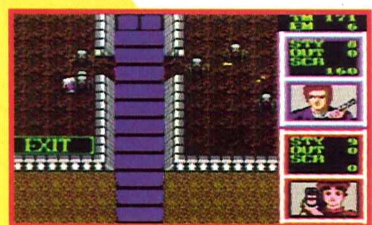


Gain Ground

SEGA MASTER SYSTEM

Antes de que enciendas la consola, pulsa a la vez los botones 1 y 2 junto con ARRIBA. Ahora, enciéndela y espera unos segundos hasta que aparezca una fantástica pantalla secreta en la que podrás elegir nuevas ayudas.





Chuck Rock

Ahí van los códigos que os posibilitarán vivir toda clase de aventuras prehistóricas en todos los niveles de este apasionante cartucho. Tomad buena nota, porque luego decís que si se os olvidan, que si no sé qué...

Nivel 2: 7G09M
NIVEL 3: NN6E3
NIVEL 4: 84AKC

SEGA GAME GEAR





Best of the best

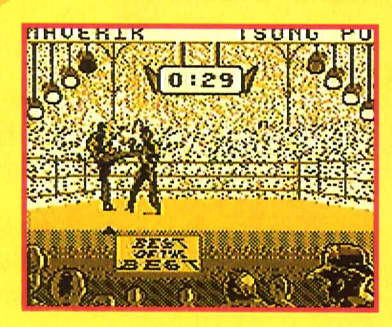
Un password maravilloso: N0S54.PHJ ¿Que para qué sirve?. Pues "sólo" para conseguir el 98% de resistencia, el 98% de fuerza y el 98% de reflejos, además del título.

Por si os ha parecido poco, os podréis enfrentar al último con un 98% como el anterior, si antes introduces el N0S54.HHB.

Francisco J. Nilón (La Coruña).

NINTENDO GAME BOY





Exhaust Heat

Cuando tu bólido alcance la velocidad máxima, pulsa simultáneamente L y R y conseguirás acceder a un turbo boost que te permitirá «ver las estrellas».

Pero eso no es todo, ya que si introduces como password la palabra «Check», obtendrás una información detallada sobre tu Super Nintendo.





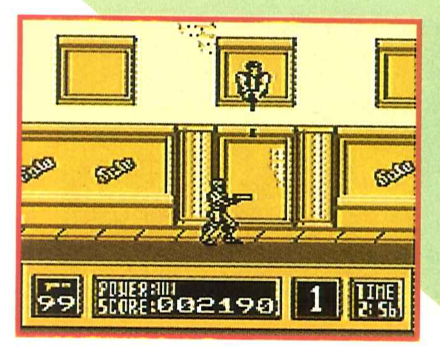
NINTENDO SUPER NINTENDO

Battletoads

NINTENDO N.E.S

Si quieres conseguir suculentas ayudas, mantén pulsado A y B , y después ABAJO y START .









Robocop 2



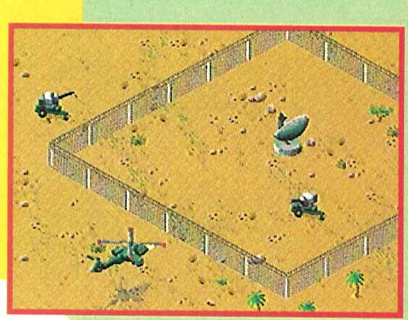
En el tercer nivel, el puzle le puede romper los nervios amás de alguno de vosotros.
Pues bien, la solución es hacer esta combinación: ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, ARRIBA, ARRIBA, DERECHA, DERECHA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ARRIBA, DERECHA, ARRIBA, IZQUIERDA. Si la cosa ha sido correcta, conseguiremos que el puzzle se solucione él solito.

Desert Strike

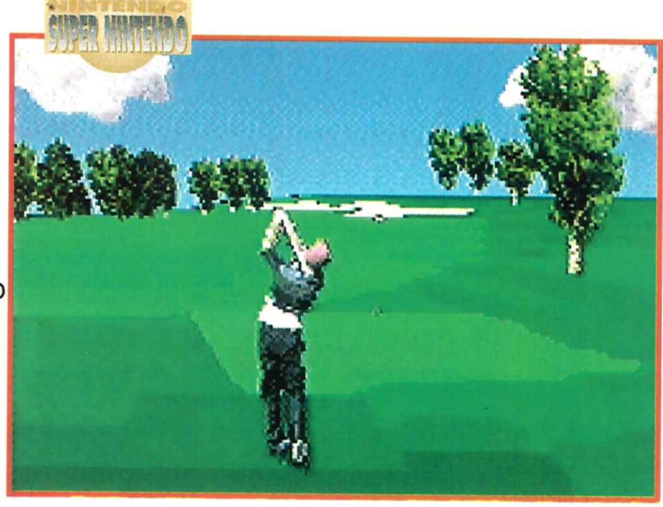


Las palabras claves de este juego son: Password 10 vidas: BQQQAEZ.

El resto, suponemos que no será tan difícil.



Augusta Open Golf



Claves y más claves. En este caso son las de cuatro nuevos recorridos un poquito más complicados de lo habitual:

L3FHPOZNGW
NXDSF3JNXF
O5TCT1SQ4B
GREB2UVSME

Prince of Persia

Os adelantamos algunos passwords para el juego más realista de la consola más "llevadera":

FASE 2: 06769075
FASE 4: 99116015
FASE 6: 46308135
FASE 8: 43961795
FASE 9: 77865785



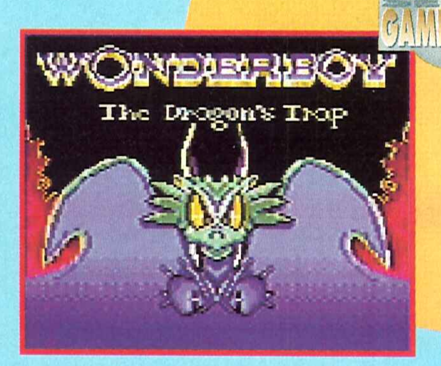


Wonder Boy



Si pulsas ABAJO y START en la pantalla de los títulos, se activará un truco que nos permitirá elegir la fase en que quieras jugar. Simplemente habrá que pulsar ARRIBA para elegirla. Más fácil y simple, imposible

SEGA GAME GEAR





Salomon's Club



Si queréis tener los niveles 2, 3 , 4 y 5 totalmente completos, y que del primer nivel te quede únicamente una habitación, el password que debéis introducir es el R57YDDDD.

Cristóbal García Cenjor (Madrid)

NINTENDO GAME BOY



Pro-Wrestling

Con esta técnica infalible, podremos pasarnos el juego como si de un paseo militar se tratase. Para ello, nada más empezar el round nos dirigiremos hacia el contrario y le soltaremos dos patadas. En ese momento, mientras el contario cae al gélido suelo, debemos acercarnos y hacerle la cuenta. Si se levanta, vuélvelo a repetir hasta que acabemos con él.

Oscar Clemente López (Valencia)



SEGA MEGA DRIVE



Splatter House II

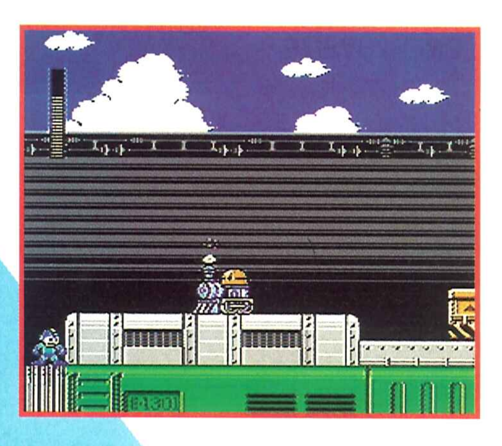
Passwords y mas passwords para haceros la vida más sencilla y agradable:

FASE 3: IDO/GEM/IAL/LDL
FSAE 4: ADE/XOE/ZOL/OME
FASE 5: EFH/VEI/RAG/ORD
FASE 6: ADE/NAI/WRA/LKA
FASE 7: EFH/XOE/IAL/LDL
FASE 8: EDK/VEI/IAL/LDL

Pablo Fuentes Pardo (Murcia)



Megaman 4



Más claves, más claves, que sabemos que es lo único que os avivan el gusanillo de probar cosas nuevas.

Estas en cuestión nos permitirán empezar el juego con armas extras:

SAPO: A3,A5,A6,B1,D1,E3
BRILLO: A1,A3,A5,B2,D1,E3
FARAON: A1,A5,B4,C1,D1,D3

También os contamos (todo gracias a Pedro) qué objeto o arma debemos utilizar para cada uno de los enemigos:

SKULL MAN: el polvo.
HOMBRE FRAON: el brillo.
DRILL MAN: sumergirse o arma mortal.
DRIVE MAN: la calavera o los poderes normales.
DUST MAN: el anillo o los poderes normales.

Pedro Antonio Fernández (Murcia)



Spy Vs Spy

Te parecerá increíble, pero éste no es un truco de passwords ni de combinaciones de pulsaciones, simplemente es una estratagema que os vendrá a las mil maravillas. Lo primero (y más importante) que tenéis que hacer es encontrar la habitación que os conducirá al aeropuerto. Tras esta sencilla operación, coloca trampas en las puertas de los alrededores (como puede ser la de la cuerda). Después, espera pacientemente a que el espía enemigo recoja todos los objetos, y cuando se dirija a escapar por el aeropueto, caerá fácilmente en tus redes.

Así, podrás quitarle los tres objetos y huir a la embajada antes de que se dé cuenta.

No es que sea jugar limpio, pero es efectivo.

SEGA MASTER SYSTEM

Super Star Wars

NINTENDO SUPER NINTENDO

En la pantalla de elección de START GAME OPTIONS, pulsad: A,A,A,A,X,B,B,B,B,Y,X,X,X,X,A,Y,Y,Y,Y,B , y cuando oigáis el grito de Jawa, habréis conseguido entrar en el modo especial. Luego, apretad START y empezad a jugar, para seguidamente pulsar L y R en el segundo pad y así conseguir un estupendo menú. Pero no acaba aquí la cosa. Si pulsáis START en el segundo pad, ¡pasaréis de fase! y además podréis conseguir inmunidad pulsando esta combinación en la fase del coche (también con el pad 2) : A,B,Y,X y SELECT.





Marco A. Argudo (Valencia)



Super Monaco GP 2

Si lo tuyo es la Fórmula 1 y te pirras por la velocidad , no pruebes estos passwords. Pero si ves que el bólido te falla y que las chicanes se estrechan más de lo debido, recurre a ellos. Es la mejor forma de salir airoso de la película:

USA. BPBY-CYOO
SAN MARINO: WNLW-RVSD
MONACO: DQPT-OTND
MEXICO: CQAZ-NPLZ
FRANCE: QOLV-XKXA
GERMANY: CXUZ-VZJH
HUNGARY: FFGD-EOAZ
BELGIUM: MALQ-FKPN
ITALY: VKEL-RISM
SPAIN: UKUI-JPSG
JAPAN: CFCZ-BJNR
AUSTRALIA: EDWP-DWWM





Fatal Fury





Fantástico truco para un fantástico juego. Para conseguir todos los continues (9), cuando te queden pocos y te encuentres en la pantalla de continuar, mantén pulsados los botones A, B y ARRIBA, y sin soltarlos pulsa repetidamente C. Si no funciona, además debes girar el pad 360 grados en sentido de las agujas del reloj.

Y si quieres elegir el malo-malón (Geese Howard), lleva la flecha hasta la opción 1p VS 2p. Entonces, mantén pulsado IZQUIERDA y START. Este truco también se puede hacer con el PAD 2 para que dos jugadores jueguen con Geese Howard.

Además, si te pasas el juego sin continuar, verás un final diferente del normal.

José Manuel García (Bilbao)

Mike Tyson's Punch Out



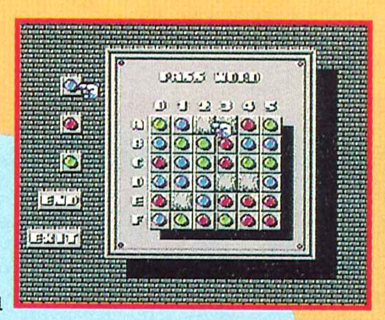
Para combatir en "otro circuito mundial", introduce el código 135 792 4680 y pulsa SELECT. Luego, aprieta A y B simultáneamente, y... ¡Sorpresa!

Uforia

NINTENDO N.E.S

Si queréis un "super password" con el que poder empezar el juego con todos los objetos, armas, llaves, una medicina y el agua de vida, ahí va:
VERDE: A0,A5,B1,B2,C2,C4,C5,F1 y F3.
AZUL: A1,B0,B4,B5,C1,D0,D1,D2, D5,E2 y F0.
ROSA: A4,B3,C0,C3,E0,E3,E4,E5, F2,F4 y F5.

Jose Angel Sánchez (Madrid)





Flash Back

SEGA MEGA DRIVE

Las claves más solicitadas de la temporada son éstas. No cometáis ningún error al apuntarlas porque sólo las diremos una vez:

- BETSY
- PANCHO
- STUDIO
- TOHO
- AKANE
- INCBIN
- CYGNUS

¿Verdad que ya no es tan difícil?

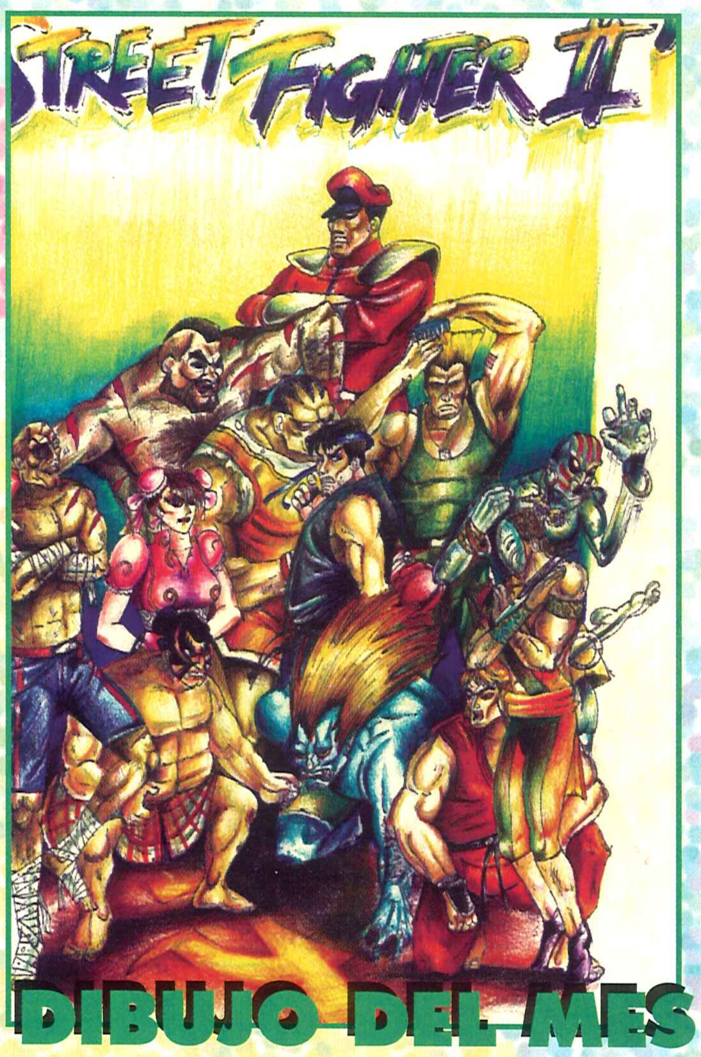


¡Qué LOCURA!

PROTAGONISTA TÚ

Juan Rodrigo y José Vaquero (Madrid) tenían la ilusión de convertirse en personajes de videojuegos, y si podían ser Sonic y Tails, pues mejor. Así que rápidamente nos hemos puesto en contacto con los programadores, que han realizado unos retoques de los héroes. Ya veremos lo que opina Robotnik.





DIBUJO DEL MES

Bueno, Paulino, esta vez no hemos perdido tu dirección y además te publicamos este "dibujito" como el mejor del mes. Ah, ¡por favor!, no mandéis dibujos tan grandes, aunque sean tan buenos como éste.Felicidades.
Paulino Zaballos Sánchez (Cantabria).

MASCOTA DEL MES

Este simpático personaje se llama Thanks y tiene cualidades verdaderamente espectaculares. Entre otras cosas, tiene la velocidad del sorprendente Sonic, la fuerza del mítico Goku y la habilidad con la espada de un auténtico ninja.

Todavía no han encontrado un juego que sea capaz de soportar sus poderes, pero cuando lo encuentren...

David Riego Solana (Cantabria).



EL SENSOR

MOLA

- Las tapas para Hobby Consolas.
- Que Hobby Consolas sea revista "independiente" para consolas.
- El Switchstix que regalasteis en el número 21.
- El reportaje especial de Jurassic Park.
- Las imágenes exclusivas del Sonic de CD.
- El alucinante CDI.
- Que en el Final Figth de Mega CD estén todas las fases y Guy.
- El Fatal Fury 2.
- Los buenos dibujos de algunos lectores.
- Que Hobby Consolas valga más de lo que cuesta.
- Que me toque una Neo-Geo.
- Que se puedan pedir los números atrasados.

NI FU NI FA

- Los simuladores de vuelo para la Game Boy.
- Lo fácil que es el juego Totujas Ninja V.
- La Lynx en todos los sentidos.
- La aceptación de las consolas por los padres.
- Alguna conversiones de máquina recreativa a consolas.
- Que la gente mande trucos falsos.
- Los precios de los juegos de Super NES.
- Las otras revistas de videojuegos.

NO MOLA

- No poder comprar cada mes Hobby Consolas.
- Que la Neo-Geo no salga en la Contralista.
- No tener la Super Nintendo.
- No leer esta revista.
- Que no esté aquí todavía el Zelda para Game Boy.
- Que nunca ganes los concursos.
- La maldita piratería para las consolas.
- El Double Dragon 3 en todas las consolas.
- Que el Dragon Ball ZZ se quede en Japón.
- Que no tengamos noticias del Sonic 3.

COLABORADORES

David Seves.
Jordi Castilla (Barcelona).
Jorge García Alonso (León).
Ramón Conejero Fernández (Sevilla).
Javier Geneistos Gil (Barcelona).
Oscar Garrido de Blas (Madrid).
Pedro Borreguero (Canarias).

OTRO PROTA TÚ



Jorge Varas Díaz se ha empeñado en darse un garbeo por los entresijos del Space Harrier. Hemos cumplido sus deseos, aunque la zona que ha elegido es un pelín difícil. En fin, esperemos que no le vaya mal del todo...

LA CONTRALISTA

CONSOLA	ÚLTIMO	PENÚLTIMO	ANTEPENÚLTIMO
S NINTENDO	G Foreman	Warpspeed	Spanky's Quest
NINTENDO	Gun Smoke	W.Cup Soccer	Die Hard
GAME BOY	Top Gun	Paper Boy	Paper Boy
MEGADRIVE	Home Alone	James Bond	Ball Jack
M SYSTEM	G-Loc	W. Tennis	George Foreman
GAME GEAR	Penalty K.Out	Superman	Solitaire Póker

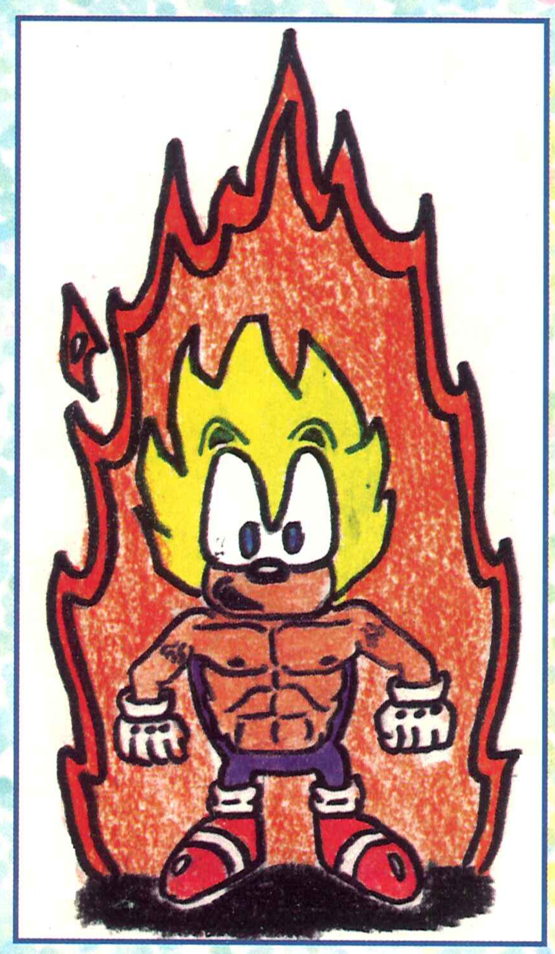
Colaboradores

José Miguel Angulo García (Granada).
Jordi Castilla (Barcelona).
Juan Carlos Martín Martín (Cantabria).
José Luis Santos (La Coruña).





Si tienes alguna información que pueda esclarecer este turbio misterio, dirígete a Israel Murillo Espada de Madrid



Un artista anónimo nos ha enviado este Sonic, que parece estar preparado para una dura lucha. Y es que es un personaje tranquilo, pero cuando le calientan...



Cuando alguien cambia de bando, da la sensación de que Mario no se lo toma especialmente bien. Preguntadle si no a Carlos Marco del Fresno, de Lérida.





Este can tan viciadete se llama Guffi, y sus amos le han pillado ya varias veces con sus juegos favoritos. Sergio Torres Giner, de Valencia.



No todo va a ser comida en la vida. ¿O a lo mejor sí?
Aitor Pellico Coronado (Alicante).



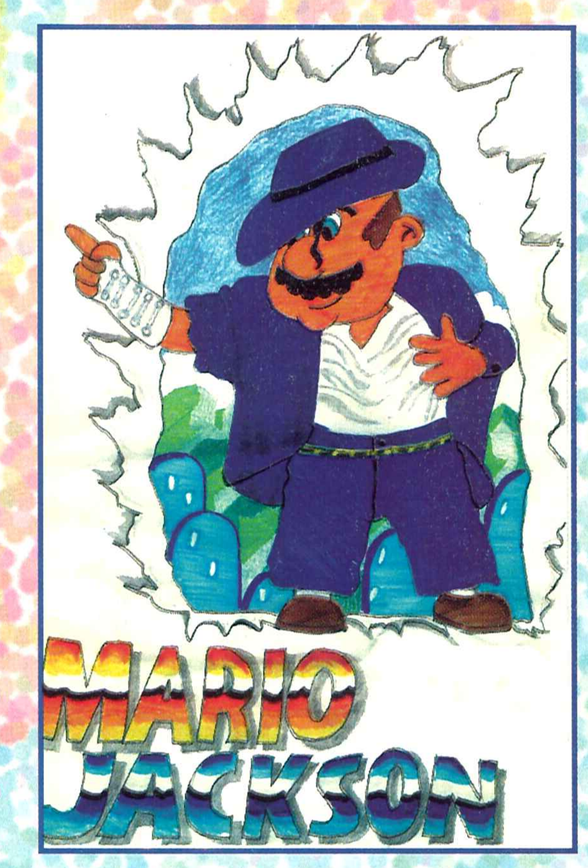
No hay nada mejor para ser la envidia del barrio, que tener una colección de pines de Sonic y Mario tan jugosa y variada como ésta que ves.



Parece que Sonic está últimamente con un humor de perros. Pero bueno, imaginamos que sus razones tendrá.



¿Quién acompañará a Sonic en su próximo cartucho Sonic 3? Carlos A. Calvo (Palencia).



Yo no entraría en lel gimnasio de los chicos de Street Figther. Alberto Serena Sáez (Huesca).

La nueva imagen del ídolo: Mario Jackson, todo un bailarín. Pedro Carrión (Málaga).



¿Tú te atreverías a decirle no a un bicho tan grande? Pues creo que Sonic tampoco. Sergio Márquez Blasco (Madrid)

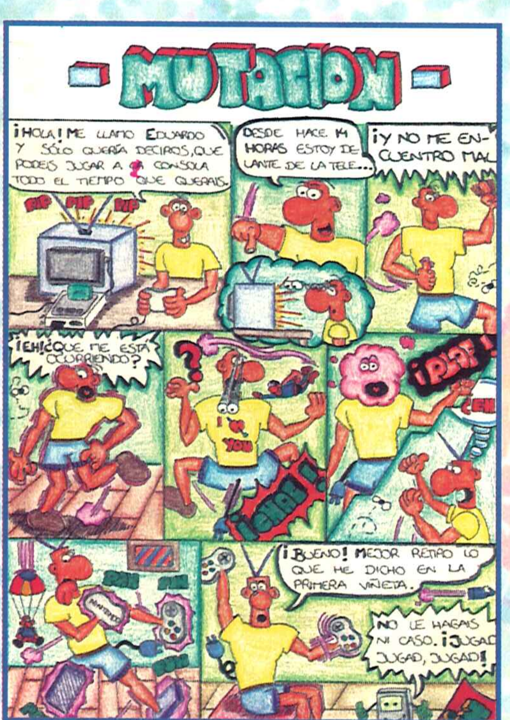


Este mes, de vacaciones como Sonic o dibujando como Ana Ávila Monnels (Barcelona), no olvides nunca tu revista preferida.

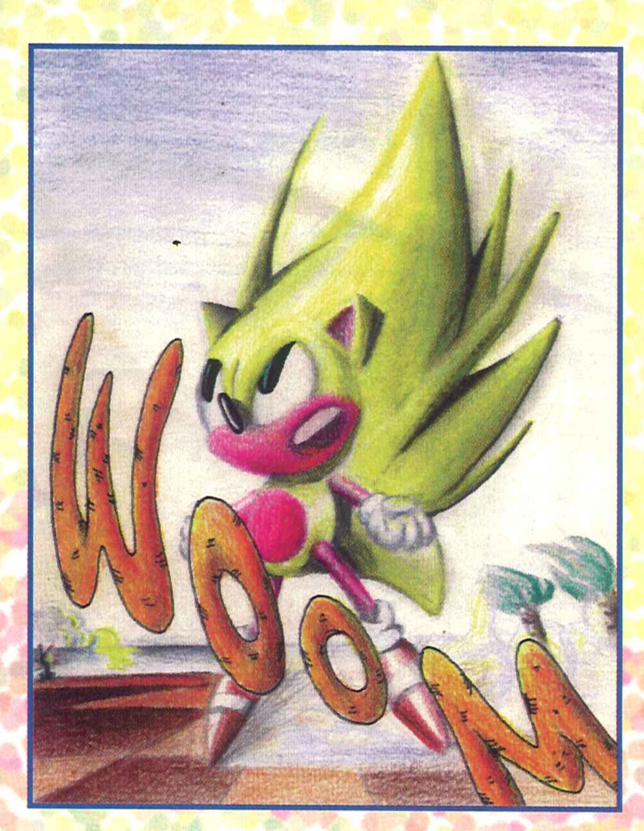


Ese médico me suena a mí de algo... Alvaro Laporta (Madrid)

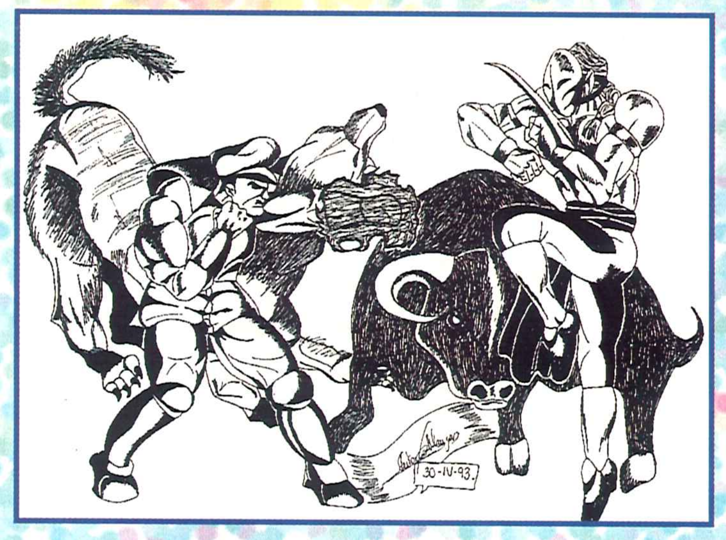
Eduardo Fuentes Pérez (Madrid), alias Kent, tiene algunos problemillas de visión. ¿Que cómo me he dado cuenta?



Me puede explicar alguien qué es eso de Woom. Javier Castellón Álvarez (Madrid)



Ya me decía mi mamá que jugar tanto a la consola cuadricula las ideas. Eduardo Pañeda (Vizcaya)



Lo nunca visto en el famoso Street Figther II. Antonia Mangas López (Madrid)



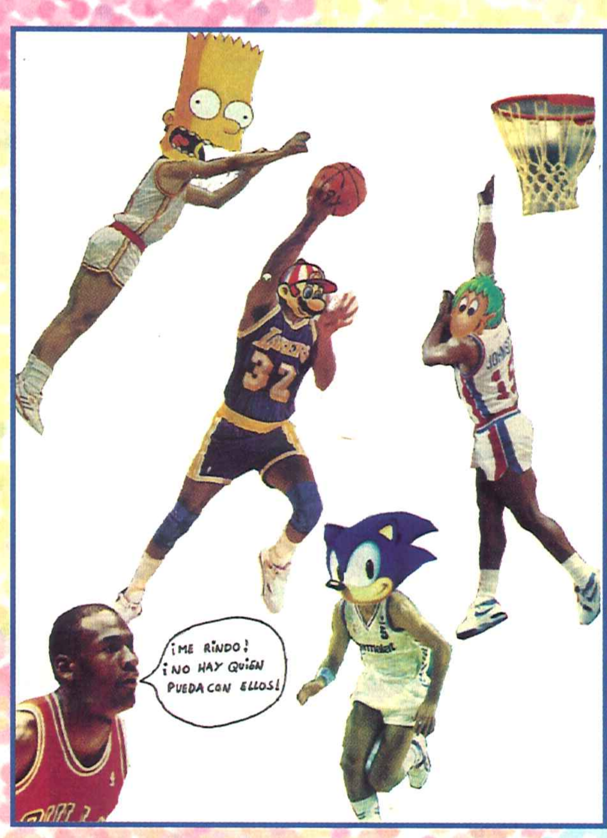
Cuando no se encuentra trabajo, hay que estar dispuesto a cualquier cosa . Ricar Badosa Marce (Barcelona)



Heavy Metal Warriors para Super Nintendo, por gentileza de José Manuel Solera (Madrid)



ZZ Joker es el mejor matamurciélagos. Mucho cuidado, Batman. Raquel Bercial Melgar (Barcelona)



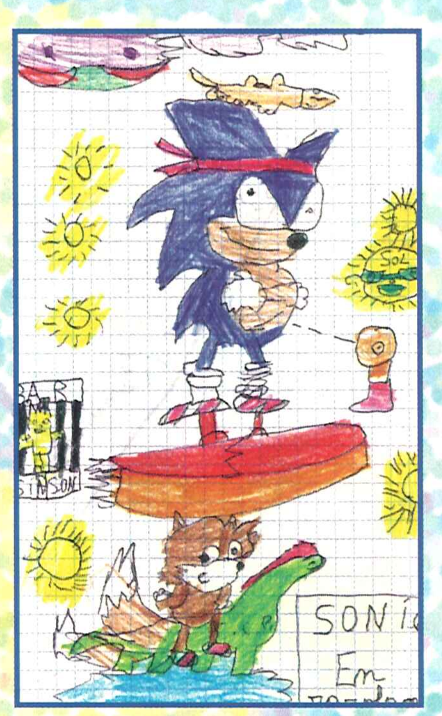
Con este nuevo equipo, se acabaron los aires de grandeza del Dream Team americano. D. Rico Belén (Madrid)

¡Qué LOCURA!

LOCURAS PEQUES

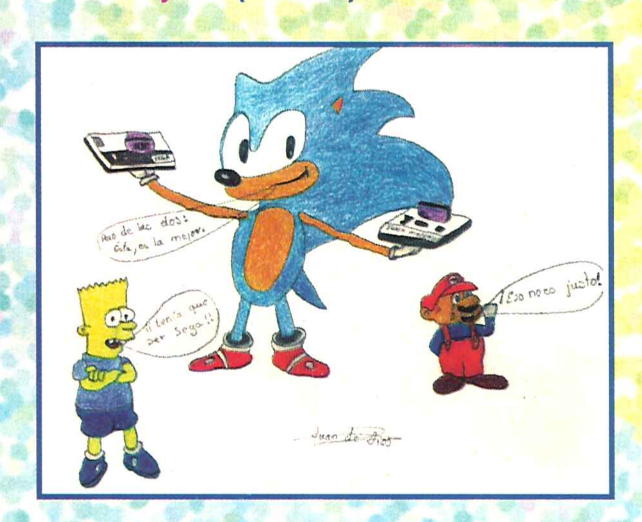


Con tanto corretear arriba y abajo de la pantalla, al final todos se cansan. Eso es lo que le ha pasado al Sonic de nuestro amiguete José Ignacio Mula (Alicante)



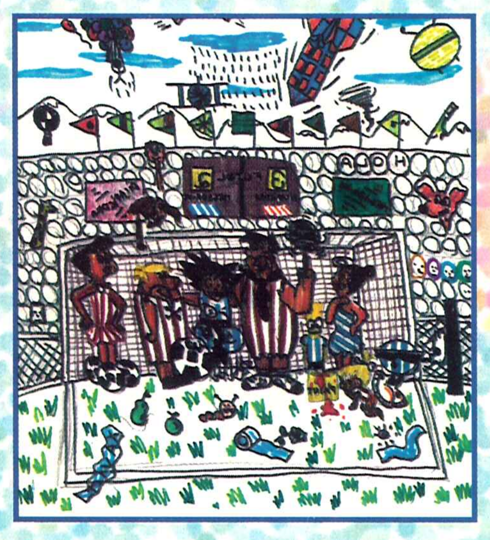
A este mundo donde ha ido a parar Sonic, todas las cosas están al revés. Por algo es "Rarolandia". Ulises Cano Ramírez (Madrid)

Sonic ha elegido la mejor consola del año. ¿Será imparcial del todo? Juan de Dios Pujalte (Murcia).



Ten cuidado con quien invitas a tu cumpleaños, pues pueden traerte regalos sorprendentes. María Cid Fernández (Madrid).





El mejor equipo de fútbol: Picapiedra F.C. Auténticamente rompedor. Xavier Tena Pages (Barcelona).

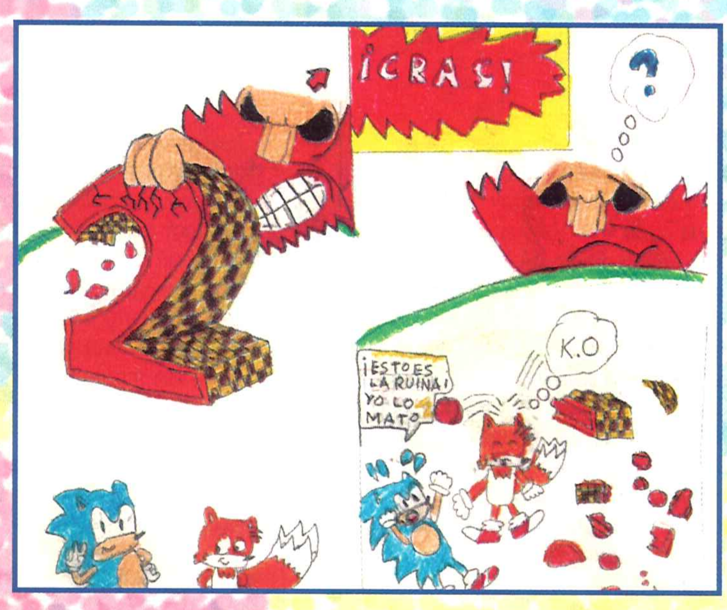
No hacen falta explicaciones:Mario juega demasiado con su consola y... Isaac Torregosa (Alicante).





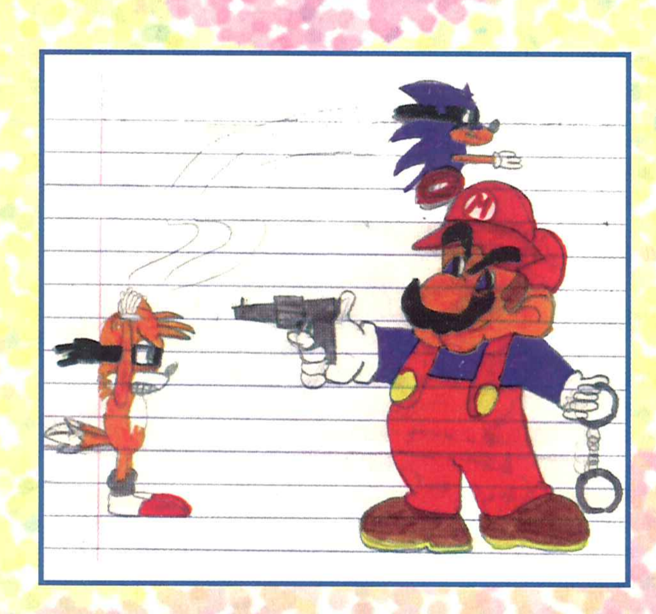
La Super Nintendo ha sido la única en atreverse con la Neo-Geo, pero ¿la podrá vencer? Jaume Arroyo Rafols (Barcelona).

El bufón consolero, diversión doble. Javier López Sánchez (Barcelona).



El día que, por un pequeño descuido Robotronic apretó demasiado, sucedió esto. Ainhoa Ruiz (Vitoria).

Como dice Javier Ramos (Pamplona), el Battletoads se ha vuelto la mar de facilón, porque él está aquí para ayudarles.



Super Mario -policía Bross 9, el terror de los bandidos. Francisco Javier Núñez Delgado (Sevilla).



Nadie puede con Mario al fútbol. Claro que entrena muchísimo con el Super Soccer. David Benítez Barea (Barcelona).

TODO EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS. A TU ALCANCE.

032 *HOBBYTEX#

HOBBYTEX nace como un servicio telefónico para estar en permanente contacto contigo. Queremos saber no sólo lo que piensas de nosotros sino permitirte el acceso a todas nuestras bases de datos.

¿QUÉ ES HOBBYTEX?

HOBBYTEX tiene dos niveles: el primero, **el 031**, nos lleva a una especie de guía sobre nuestras revistas **-Nintendo Acción, Hobby Consolas, TodoSega, Micro Manía y PC Manía-**, que ofrece informaciones sobre las mismas. El segundo, **el 032**, es un servicio mucho más completo y ofrece un montón de posibilidades: **mantener conversaciones en directo** con otros usuarios, **hacer preguntas** en la sección de consultorio, **poner anuncios, participar en concursos, informarse sobre determinados temas, dejar mensajes, hacer sugerencias, jugar en directo contra otros usuarios** y, por supuesto, **leer los artículos de todas nuestras revistas o consultar sus contenidos.** Además también podrás **suscribirte a ellas o solicitar números atrasados.**

HOBBYTEX es un esfuerzo en el que hemos puesto gran entusiasmo, **una experiencia pionera en España** con la que esperamos que todos los que dedicamos parte de nuestro tiempo a divertirnos con los videojuegos estemos mucho más en contacto directo. **¡Conecta con nosotros!**

¿QUÉ NECESITO PARA CONECTAR CON HOBBYTEX?

Lo primero son **ganas de pasar un buen rato**. Lo segundo **cualquier ordenador PC o compatible y lo tercero un módem** (externo o interno) que cumpla la norma V23bis y el software de comunicación necesario. También puedes, por supuesto, conectarte utilizando **un terminal IBERTEX.**

¿CUÁNTO ME VA A COSTAR?

Muy poco. La red Ibertex tiene un costo fijo para cada uno de sus niveles de acceso independientemente de la distancia, lo cual es fundamental para que **todos los usuarios tengan las mismas posibilidades de disfrutar de nuestros servicios.** De esta forma cuesta exactamente lo mismo llamar desde La Coruña que desde Madrid. El nivel de acceso 031 cuesta **8,5 pesetas** el minuto y el 032 aproximadamente **18 pesetas** por minuto. En cualquier caso, **su coste es menor que el de una llamada telefónica urbana** y no digamos nada si encima vives fuera de Madrid.

¿QUÉ SERVICIOS ME OFRECE HOBBYTEX?

HOBBYTEX es, en líneas generales, **una revista electrónica.** Claro que debido al soporte hay algunas diferencias. Por ejemplo, **HOBBYTEX** no puede llevar fotografías, pero, sin embargo, como contrapartida, te permite participar en ella de una manera **mucho más directa y personal.**

Las opciones del nivel 032 de **HOBBYTEX** son:

Noticias: sección en la que **te informaremos de lo último.**

Consultorio: podrás hacer preguntas y obtener respuestas de tus temas favoritos.

Revistas: permite **escoger cualquiera las revistas que editamos en Hobby Press** y en cada una de ellas **seleccionar artículos, ver trucos de juegos, consultar el índice de la revista** de ese mes, **suscribirte, pedir números atrasados o enviarnos sugerencias.**

Diálogos: podrás **mantener una conversación** en directo con otros usuarios.

Anuncios: ¿vendes algo, compras algo, ofreces algo...? ¿A qué esperas para llamar a **HOBBYTEX?**

Juegos y concursos: puedes participar y **ganar importantes premios.**

Forums: encontrarás toda la información sobre **un montón de temas interesantes.** Puede ser consultada e incluso **enriquecida con tus propias colaboraciones.**

Mensajería y buzones: podrás **dejar tus mensajes personales** para otros usuarios que en ese momento no estén conectados.

Suscripciones y números atrasados: Pues eso.

Sugerencias: para que sepamos **lo que te gusta y lo que no te gusta** de nuestras revistas y de **HOBBYTEX.**

¿QUÉ PASOS DEBO SEGUIR PARA ENTRAR EN HOBBYTEX?

Llama con el módem al 031 o al 032, dependiendo del nivel con el que quieras conectarte. Cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor **teclea en el 031 *HOBBYTEX1# y en el 032 *HOBBYTEX#.** Una vez tecleada la clave, **entrarás en el menú de HOBBYTEX.** El 031 no necesita que te identifiques pero el 032 te pedirá lo que se llama un **pseudo**.

Un pseudo es un nombre, que no tiene porqué ser el tuyo real, pero que siempre debes usar para acceder a los buzones o a los forums. La razón es que cuando alguien te deje un mensaje lo hará a tu pseudo y **sólo tú podrás leerlo.**

Para evitar que algún "listo" cotillee en tu correo-informático tendrás que indicar también un "pasword" o palabra clave cuando accedas a los buzones o a los forums.

Nota: Si IBERTEX os diera el mensaje de nemónicos no disponibles o alguno parecido tendréis que teclear el número directo de acceso a HOBBYTEX.Para el nivel 031 y el 032, es *213086350#





REYES DE LA VELOCIDAD

Saludos, tropa. Voy a empezar esta edición del Game Masters con una inusual velocidad. Y es que la cosa va de bólidos. La compañía inglesa Domark (Pit-Fighter y Paper Boy entre otros) ha conseguido una auténtica "pole position" en el siempre difícil terreno de los video-games.

En un acuerdo con la Fuji Television Network, la compañía Domark se ha asegurado los derechos de publicación de **las series oficiales referentes a juegos de Fórmula 1**, para los años 93 y 94, en las consolas más importantes. Esta licencia sigue los pasos del extraordinario éxito que está consiguendo Sega con la esponsorización del equipo Williams.

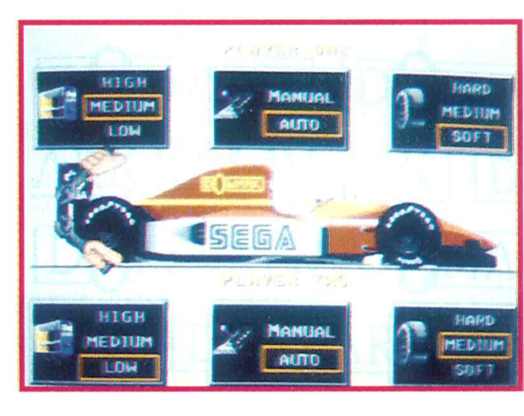
El primer cartucho de esta prometedora serie **será el F1,** que aparecerá para las consolas Mega Drive y Master System. Según las altas esferas de Domark, éste va a ser el lanzamiento más importante de la historia de la compañía, y uno de los juegos clave de cara a los próximos meses. Y no parece que se trate de una fantasmada, pues el programa en cuestión **ha tardado casi dos años en realizarse**, y ha contado con la inestimable colaboración de pilotos profesionales del gran circo de la Formula 1, **con el fin de conseguir el mayor realismo posible**. El banderazo de salida oficial al mercado europeo de esta supuesta maravilla de las maravillas se producirá **a finales del próximo mes de agosto**. Esperemos que no se queden sin gasolina y tengan que pasar por boxes para repostar...



UNA N UEVA DEL STREETS OF RAGE

Y ya que he empezado con Mega Drive, para qué vamos a cambiar, digo yo. Streets of Rage 3 ya ha sido anunciado por Sega. La tercera parte de esta súper aclamada serie está dispuesta a **superar incluso al magnífico Final Fight 2**, y para ello va a contar con la alucinante cifra de **¡24! megas de memoria y un montón de novedades**. En cuanto al argumento, se sabe que hay un nuevo policía que es el rey







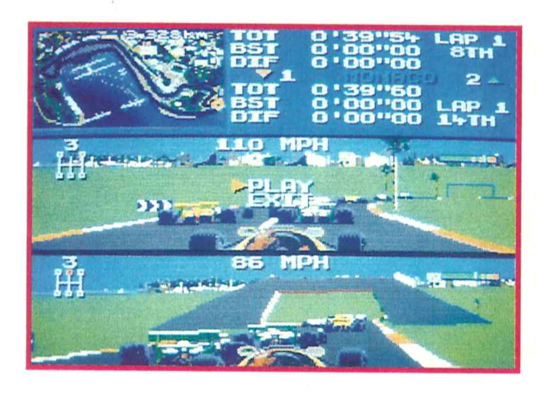
del disfraz. ¿Será Ruiz-Mateos, será el mismísimo Mortadelo? Pronto os lo contaré.

Y para terminar ya con Sega, ahí van un par de novedades bastante potentes: una **nueva versión de 16 megas del extraordinario Toe Earl and Jam**, y la posibilidad real de que un nuevo arcade de lucha llamado **Slam Masters** aparezca para esta consola a medio plazo, de la mano de Capcom. Os aseguro que éste último promete.

¿He dicho la palabra arcade? ¿Sí? Pues ahí va un notición para los fans del Street Fighter, que creo sois unos cuantos. A finales del presente año, aterrizará en los salones recreativos estadounidenses (están un poco lejos, pero habrá que conformarse) **el Super Street Fighter 2**.

Cuatro nuevos personajes aparecen en el casting: **Dee Jay,** una mezcla de rapero y kickboxer, **Cammy**, de quien se dice podría ser la hermana de Guile, **Fay Ron**, un moderno Bruce Lee y **T. Hawk,** un indio de dimensiones gigantescas. **¿Cuando llegará a las recreativas españolas este juegazo?** No lo sé. ¿Habrá conversión para las consolas? Tampoco lo sé. Así que, por ahora, no me preguntéis nada sobre este tema. Pero no os preocupéis que seguiré investigando hasta que tenga noticias frescas.

Noticias Nintendo. El requetecomentado Mega -Man para Super Nintendo parece que **verá la luz, por fin, a**







ACCLAIM: ALGO MÁS QUE MORTAL KOMBAT

Aunque la "epidemia" que se ha creado **en torno al espectacular Mortal Kombat** se haya extendido hasta límites insospechados, el caso es que la compañía norteamericana, conocida en aquellos lares como Flying Edge, ha preparado un **torrente de novedades muy sabrosas**. Y uno, que se las da de justo y equitativo, no quiere que ningún juego, por muy bueno que sea, eclipse la aparición de otras producciones que prometen ser interesantes. He seleccionado **las que contienen mayor calidad.** No están todas las que son, pero sí son todas las que estan.





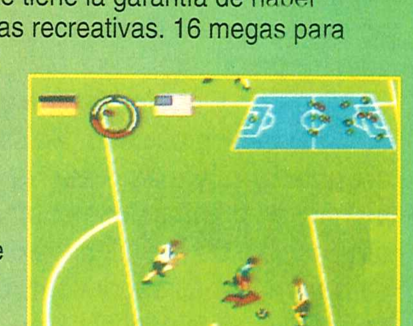


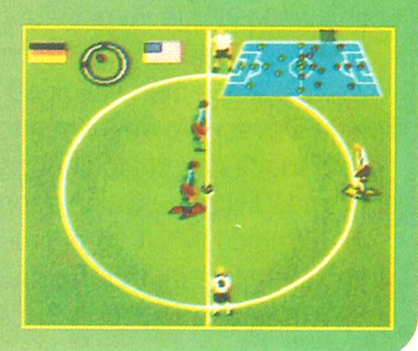
Champion's League Soccer. La proximidad de la celebración del Campeonato del Mundo de Fútbol de USA ha sido la excusa para la creación de este alucinante cartucho. A la espera de que salga el Sensible Soccer, éste **puede ser el fútbol-game del año**. Para Super NES y Mega Drive.

NBA JAM. Un programa que tiene la garantía de haber cosechado un gran éxito en las recreativas. 16 megas para completar un lujo de gráficos y efectos de sonido, **con la participación de todas las estrellas de la NBA.** También en Super NES y Mega Drive.

The Adams Family. Uno de los mejores juegos de Super Nintendo se cuela en la Mega Drive, en una versión que **pretende superar a sus antecesores.**

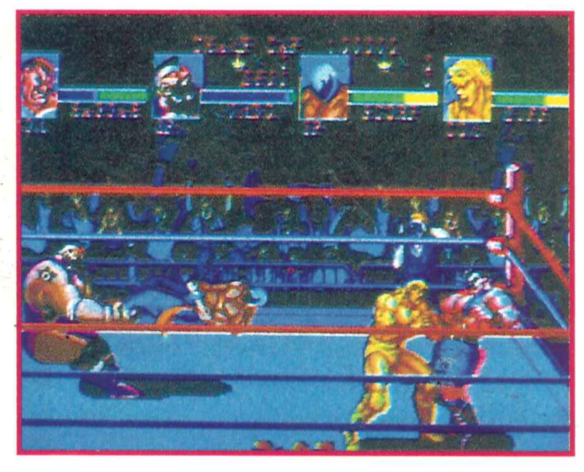
Rage in the Cage. El alucinante torneo del Wrestling llega al esperado soporte del Mega CD. Un increíble beat'em up **con 20 luchadores distintos**, varios modos de juego y un cúmulo de sorpresas.











finales de este año (en los States, claro). Este cartucho se está convirtiendo en el **oscuro objeto del deseo de muchos videoadictos.** A ver si los de Capcom se deciden de una vez por todas.

LA MAGIA DE DISNEY

Otro trabajito de Capcom es la versión de 10 megas del **Aladino de Disney**, aunque todavía no hay fecha oficial de aparición. Se trata de un cartucho de acción con scroll horizontal para un solo jugador, donde el protagonista **tendrá que atravesar siete fantásticas fases**. A lo largo y ancho del recorrido aparecerán todos los personajes del film, al igual que las conocidas canciones que tanto éxito han tenido en USA.

Y por último, un antiguo y entrañable juego de NES, que deberíais conocer, llamado **Metroid, va a tener su versión en los 16 bits**, con 10 alucinantes planetas a explorar y una animación de escándalo. Su nobre será Super Metroid ¡cielos, qué original!

Vamos ahora con un poco de Neo-Geo. Estás serán **algunas novedades de SNK**: Reactor, un juego de acción , Run Saber, el reciente título de SNES, Top Hunter, Samurai, Surviver, y un **nuevo y acongojante beat'em up de 160 megas**, con personajes del Art of Fighting, Fatal Fury y World Heroes entre el reparto. Casi nada.

Y para acabar, hablemos del 3DO. El sistema saldrá a la venta en USA a mediados de octubre **al precio de 699 dólares (unas 90.000 pts)** y se rumorea que incluirá cartucho deportivo. **El lanzamiento se realizará con unos 20 o 30 títulos** entre los que se encuentran Demolition Man y Dino Blades. Iros preparando para la llegada de un soporte que promete romper moldes.

Ahí os quedáis. Si queréis seguir teniendo información de primera mano, seguid leyéndome.

EL BUZÓN DE LOS GAME MASTERS

Una vez más, haciendo un esfuerzo sobrehumano, sacando tiempo de donde no lo hay, buscando un hueco en mi apretada agenda, responderé a algunas de vuestra preguntas.

Amigo Cris Garridez, la compatibilidad del ND y el CD-I es un auténtico misterio. Se sabe que **utilizan la misma arquitectura**, y a tenor de las conversaciones que mantuvieron ambas compañías (Phillips y Nintendo) lo más posible es que algunos de los juegos se puedan cargar en ambos soportes. Probablemente serán los que no utilicen chips especiales.

Para que te enteres, la versión Scart de cualquier consola es la que **va provista de Euroconector.**

Mister Oriseda, a mí también me gustaría que el increíble Alone in the Dark de PC pudiera salir para Mega Drive, pero de momento queda lejos de las posibilidades de cualquier consola que no esté apoyada por un CD ROM. ¿Quién sabe si para Mega CD...?

J. B. Scotch Whiskey, el proceso de sacar pantallas en nuestra revista **es mucho más complicado de lo que te piensas**. No hacemos fotos con la Kodak de mi primera comunión, si no que trabajamos con la tecnología más avanzada de Macintosh.

Simpático y chulesco **J.L. "speedy" González-Mariño**, sí que existe un periférico que permite la participación simultánea de cuatro jugadores. **Se llama Multitap, y es de Hudson.** Entre los juegos compatibles con este accesorio destacaría cinco: Super Bomberman (versión de clásico Dynablasters), Super Fire Pro Wrestling 2, Super Formation Soccer 2 (un Super Soccer corregido y aumentado), Super Family Tennis y Jimmy Connors. El problema está en saber cuándo los distribuidores se decidirán a traer el, a mi entender, **periférico más imprescindible del «cerebro de la bestia»**.

¡Arriba esos corazones! Dentro de un mes estaré de nuevo con vosotros. Y los que deseéis escribir a esta sección con cualquier clase de consulta (pero referente a consolas, claro), ya sabéis dónde me podéis encontrar. Escribidme a:

"Game Masters" Hobby Press. C/ de los Ciruelos Nº4 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).

¡Y sabréis lo que es bueno!

EN NINTENDO ACCIÓN

ESTAMOS PREPARANDO ALGO TAN GRANDE QUE NO CABE EN ESTA PÁGINA





Por más que lo intentamos, la portada de este mes no nos cabía en esta página. Era tan **importante el tema** que teníamos entre manos, que nos faltaba espacio por todas partes. En cualquier caso, y para que no os quedéis con las ganas, os podemos adelantar algo. Por ejemplo, que vamos a **sortear cintas con la banda sonora de Super Mario Bros, el film,** por ejemplo, que llevamos **un libro con los juegos en catálogo para todas las consolas Nintendo**...



Hola, consolegas de todas las partes de España. Ya puedo imaginar vuestras caras de satisfación al leer esta revista. Y es que, ¡las vacaciones ya están aquí! Pero bueno, espero que en esta época tan dada a pasárselo bien en la playa, en la piscina y disfrutando como enanos con vuestras consolas, tengáis tiempo para acordaros de los amigos que se quedan en la ciudad. Así que no seáis tan vaguetes, y seguid escribiendo cartas a esta dirección:

HOBBY CONSOLAS
HOBBY PRESS S.A.
C/ de los Ciruelos, Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes. MADRID.
Indicando en una esquina:
TELÉFONO ROJO.

A vueltas con la NES

Hola consolega. Tengo una NES y quería que me aclarases estas cuestiones: **1-** ¿Cuál de estos juegos es mejor: Maniac Mansion, Panic Restaurant, Batman Return, Battletoads, Tecmo Cup, Snow Brothers o Hammer Harry? Puntúalos. **2-** ¿Puede resultar divertido el Maniac Mansion sin haber jugado nunca a una aventura gráfica?. **3-** ¿Cómo van a ser el Dragon Ball y los Caballeros del Zodíaco para NES? **4-** ¿Cuál es el mejor juego de fútbol para NES?

Rocketer

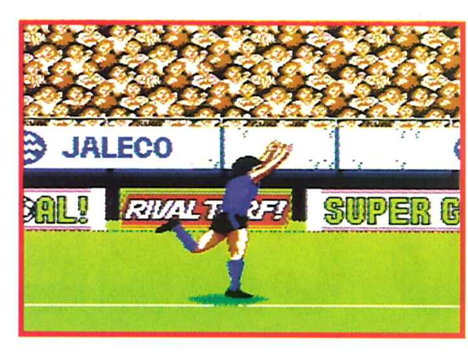
1- *Son estilos de juego totalmente distintos, pero ya que te empeñas...*

Batman Return: 90. Battletoads: 90. Hammer Harry: 85. Maniac Mansion: 85. Panic Restaurant: 83. Snow Brothers: 82. y Tecmo Cup: 79.

2- *Al principio cometerás errores como el de no salvar la partida antes de cada acción arriesgada, y te costará cogerle el tranquillo al hecho de actuar mediante órdenes fijas. Pero en poco tiempo te harás con él. Rico, rico.*

3- *El Dragon Ball es un estilo al Zelda mientras que los Caballeros es un juego totalmente de rol. De todos modos no les des muchas vueltas, porque ninguno de los dos se van a distribuir en España. De hecho, ya llevan un montón de tiempo en otros países.*

4- *Tecmo World Cup Soccer y el Goal 2.*







Proyectos de Sega

Hola Yen. Me llamo Jesús, pero tú puedes llamarme Chus. Tengo unas preguntillas que hacerte sobre la Game Gear, ahí van: **1-** ¿Saldrá el convertidor para los juegos de Mega Drive? **2-** ¿Saldrá el Sonic 3 para Game Gear? **3-** ¿Saldrá el Mega Twins de Mega Drive para Game Gear? Chao, colega, y gracias por todo. Para que veas, yo no te mareo con el Street Fighter II.

Jesús Mancha León

1- *Espinoso tema, amigo. Está complicado que el convertidor de Game Gear para jugar con software de Mega Drive aparezca en el mercado. La Game Gear es una consola de 8 bits y es bastante difícil que funcione con juegos de 16 bits.*

2- *Sonic 3 está en proyecto, en Japón, pero sólo eso. Ni siquiera sabemos cómo será o para cuándo se espera. De lo que puedes estar seguro es de que Sega sacará a la calle Sonic 3 en todos los formatos. Eso, ni dudarlo.*

3- *Probablemente. De momento confórmate con Global Gladiators, Robocod, Williams GP, Streets of Rage II y una larga lista de buenos juegos que están a punto de caer.*

Batman contraataca



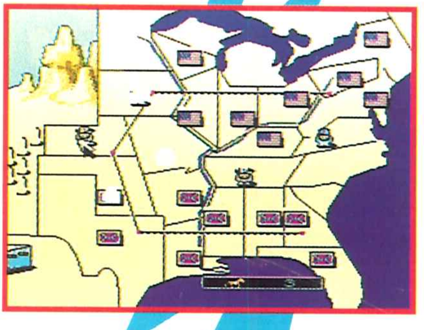
¿Qué tal, Yen? Me llamo Alfonso y tengo una Super Nintendo y algunas preguntas que hacerte: **1-** ¿Para cuándo el Actraiser, Super Buster Bros, Bubsy the Bobcat y Batman Returns? **2-** Me los puedes ordenar del que más te guste al que menos?. **3-** ¿Puedes poner alguna foto del CD de Super Nintendo? **4-** ¿Para cuándo el Art of Figthing y el World Heroes de S.N.?
Alfonso de las Heras y de Rivera.

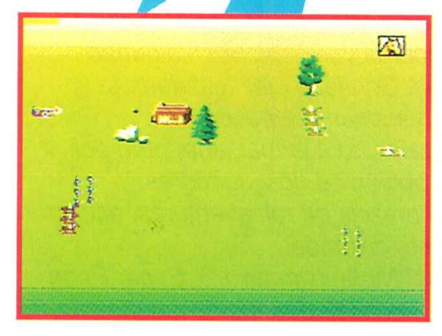


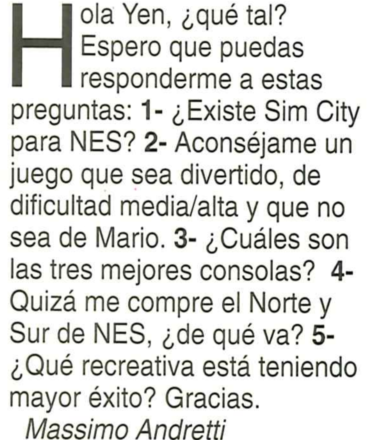
1 y 2- *Batman Returns: noviembre, si no se adelanta. Bubsy the Bobcat: para ya mismo. Super Buster Bros: saldrá con el nombre de Pang y sólo podrá jugar uno; salida estimada para septiembre. Actraiser: este año, prácticamente imposible.*
3- *No. Pero no porque no quiera, es que no tengo.*
4- *Échale un vistazo al súper reportaje de este número y obtendrás todo lo que quieras saber sobre estos juegos.*

Norte y Sur

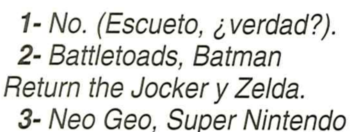








Hola Yen, ¿qué tal? Espero que puedas responderme a estas preguntas: **1-** ¿Existe Sim City para NES? **2-** Aconséjame un juego que sea divertido, de dificultad media/alta y que no sea de Mario. **3-** ¿Cuáles son las tres mejores consolas? **4-** Quizá me compre el Norte y Sur de NES, ¿de qué va? **5-** ¿Qué recreativa está teniendo mayor éxito? Gracias.
Massimo Andretti

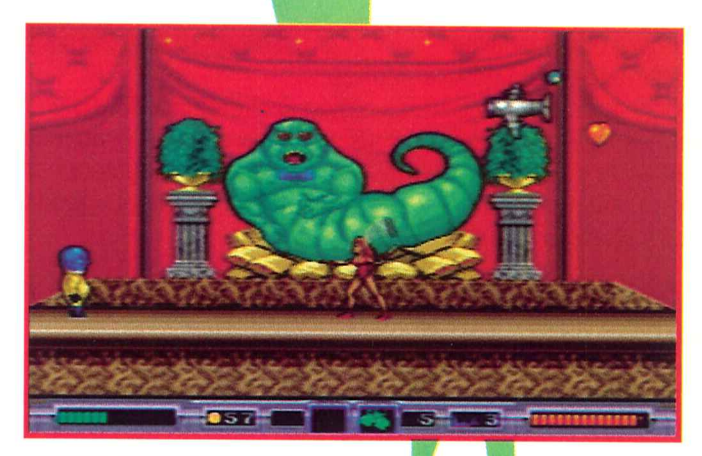


1- *No. (Escueto, ¿verdad?).*
2- *Battletoads, Batman Return the Jocker y Zelda.*
3- *Neo Geo, Super Nintendo y Mega Drive.*
4- *Es un juego que combina la estrategia con fases de arcade. La misión consiste en ganar la guerra de Secesión americana, e incluye interesantes opciones como el ataque de los indios o de las tropas mejicanas. Te gustará.*
5- *Virtual Racing.*

Adaptando que es gerundio

Hola Yen: ¿Qué tal por el mundo de los videojuegos? Tengo una Mega Drive y me gustaría que me contestases a unas preguntas: **1-** ¿Tienes algún truco para el Sonic 2 que no sea el de elegir pantalla? **2-** ¿Cuál es tu juego preferido para Mega Drive y para Master? **3-** Los juegos de Génesis, ¿valen para la Mega Drive normal? Si no es así, ¿pueden estropear la máquina? **4-** ¿Cuál es la última novedad para Mega Drive actualmente en Japón? **5-** ¿Cuántos megas tienen los juegos Street Figther 2 y Another World? **6-** ¿Sacarán los juegos Art of Figthing y Dragon Ball Z para Mega Drive? **7-** Anda, ponme una foto del Ex-Mutant.
Pilaf.

1- *Para lograr 14 continues, ve a la pantalla de opciones y escucha parcialmente las melodías 19, 65, 09, 17, 01, 02 y 04.*
2- *Para Mega Drive, sin duda, el Flashback. Y para Master, el Sonic 2.*
3- *Algunas veces sí, pero no siempre. Y además no es recomendable para la consola.... ni para tu bolsillo, si da la casualidad de que el que compres no funciona. Eso sí, existen adaptadores.*
4- *Rolling Thunder III, Ex Lanza y muy pronto el Street Figther II.*
5- *El Street Figther II: 16 megas, y el Another: 8.*
6- *Por el momento no se sabe nada de este tema, pero tampoco lo descarto del todo.*
7- *En la revista del mes pasado tienes un montón, pero si te empeñas...*





TELÉFONO ROJO



Las consolas del futuro

Hola Yen, espero que puedas contestarme (please) a unas preguntas. **1-** ¿Qué hacen los nuevos chips gráficos incorporados a los cartuchos de la Mega? **2-** ¿Llegarán algún día Batman Returns, Rival Turf 2 y Dragon Ball ZZ para Super? **3-** ¿Superará el Mega-CD a la Neo Geo? 4- ¿Qué hago cuando salgan el Sega CD, la Turbo Duo y la Giga Drive? ¿Cuál de ellas me compro?
Sylvester

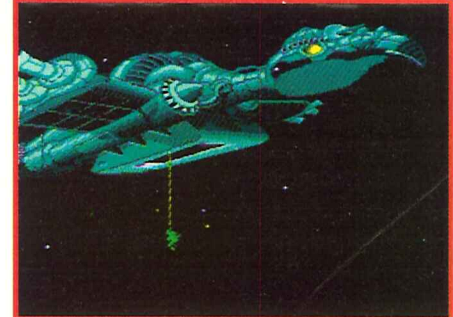
1- Aumentan el número de colores en pantalla y les dan más viveza. También proporcionan más nitidez gráfica.
2- El Batman Returns llegará hacia el verano, y te aviso de que merece la pena tenerlo. El Rival Turf 2 tardará bastante, porque está a punto de salir en Japón. Y el Dragón Ball ZZ sólo lo puedes conseguir en algunas tiendas de importación, por un precio que ronda las 17.000 calillas.
3- Aunque son muy diferentes, en mi opinión no la superará.
4- Mi consejo es que te lo compres todo, pero como esos despilfarros no se pueden hacer, te daré unas pistas. La Turbo Duo lleva incorporado el CD, con lo que ahorras el gasto de comprar por un lado consola y por otro compacto. Además puede usar las tarjetas-juegos de Turbo Grafx. El Sega CD necesita la Mega Drive, mientras que la Giga Drive es una consola totalmente distinta a la Mega. Tú mismo.

Quien se arriesga...



Hola, Yen. ¿Cómo estás? Yo regular, te explico. Tengo una consola Creation que hasta ahora me había aceptado todos los juegos de Nintendo. Pero cuando me compré el genialísimo Battletoads no lo aceptó. Menos rollo y al grano: **1-** ¿Cuál es mejor: Battletoads o Mario 3? **2-** ¿Cuántos megas tiene el Battletoads? **3-** ¿Cuál es el máximo de megas de la Nintendo y de la Master?. **4-** ¿Cuáles son los juegos con más megas de estas dos consolas? **5-** ¿Te sabes algún truco del Legend Of Zelda?
Juan Romero (Barcelona).

Eso es a lo que te arriesgas al hacerte con una consola pirata. De primeras parece que tienen muchas ventajas, pero luego... Bueno, como dices tú, vamos al grano.
1- Va según gustos. ¿Qué prefieres, plataformas o acción? Elijas lo que elijas, los dos son unos grandísimos juegos y me pones en un enorme apuro si me obligas a decantarme.
2- 4.
3- 4 de Nintendo y 8 para Master, aunque no se haya hecho ninguno de esta capacidad por ahora.
4- Battletoads, Adventures of Link y Mario 3, entre otros.
5- Si te refieres a estrategias, me sé muchos. Pero trucos de apretar botones y todo eso no hay ninguno. Pero si inscribes a tu héroe con el nombre de "Zelda", jugará una aventura distinta y mucho más difícil.



El Cerebro de la bestia

Un saludo para el consolega más enrollado de todos los tiempos. Tengo una Súper NES y me gustaría que me aclarases unas dudas: **1-** ¿Cuándo saldrá el Art of Figthing? ¿Puedes ponerme unas imágenes? **2-** ¿Ranma 1/2 es estilo S.F. II? ¿Cuántos personajes se pueden elegir? **3-** El Super Pang, ¿ha salido en España para la Super Nes? ¿Será igual que la máquina? **4-** ¿Qué tal es el Mystical Ninja?. **5** Enumera de mejor a peor: Sonic Blastman, Star Wing, Mortal Kombat, Art of Figthing, Ranma 1/2, Super Pang y Mystical Ninja.
Luis Rosado Córdoba (Madrid)



1- En Japón va a salir ya mismo, pero cualquiera sabe cuándo llegará a España. Como puedes suponer, no tengo pantallas.
2- El Ranma 1/2 es un juego de lucha muy al estilo del S.F II, pero sólo podrás conseguirlo en algunas tiendas de importación. Contiene diez luchadores.
3- Probablemente en septiembre estará a tu disposición. Es muy parecido a la máquina, pero por desgracia no tiene la opción de dos jugadores.
4- Fabuloso. Es una mezcla de rol, aventuras, acción y plataformas realmente divertida.
5- Star Wing, Mystical Ninja, Ranma 1/2, Super Pang y Sonic Blastam. Con los otros dos, no he jugado aún.

Seguidor de Goku



Hola, Yen. ¿Cómo estás? Me llamo Higinio, tengo una Super Nintendo y una Master System II y quisiera hacerte unas preguntillas: **1-** ¿Cuándo saldrá en España el CD Rom para la Super NES? **2-** ¿Existe algún adaptador para cuatro jugadores en Super Nintendo? **3-** ¿Es cierto que con la Game Genie o con el Action Replay se puede elegir a los Grand Master del Street Figther II? Si es así, ¿cuál es el bendito código? **4-** ¿Cuál será el precio del Dragón Ball Z si sale en España? Muchas gracias por todo.

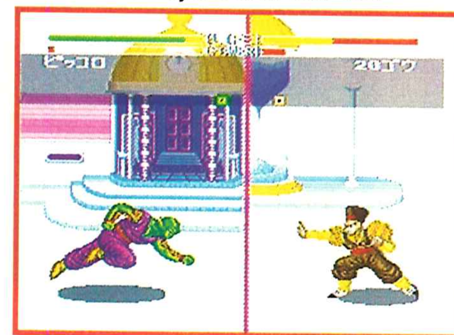
El consolega Higinio

1- Échale paciencia porque parece que Nintendo está más pendiente ahora de otras cuestiones, y tiene al CD un poco abandonado.

2- Se llama Multi Tap, pero aún no está a la venta en España. Un poco de paciencia.

3- Mucho me temo que no existe ningún código, bendito o sin bendecir, capaz de hacerte jugar con Vega, Balrog y compañía.

4- No parece que por el momento se vaya a distribuir una versión española. Pero en algunas tiendas de importación podrás hacerte con la versión japonesa al "módico" precio de 16 ó 17.000 pesetas. Si lo compras, recuerda que necesitarás adaptador...



Mandos con turbo

¿Qué tal estás, Yen? Yo estoy "yeno" de preguntas: **1-** ¿Cuál es el mejor shoot'-em-up de la Super Nintendo? **2-** ¿Merece la pena un mando con turbo? ¿Se nota la diferencia? **3-** ¿Tienes alguna foto del CD de la S.N.? ¿Me la puedes poner? Gracias.

Ernesto Durán Durán

1- Te diré dos: Axelay y Super Aleste.

2- Con un mando con turbo tienes la ventaja de tener un disparo continuo con sólo matener presionado el botón. Está claro que hay juegos en los que no vale de nada (por ejemplo, los de plataformas), pero precisamente en los shoot'-em-up son de lo más útil.

3- En estos momentos no dispongo de ninguna foto, pero no dudes que en cuanto tenga más noticias seréis los primeros en saberlo.





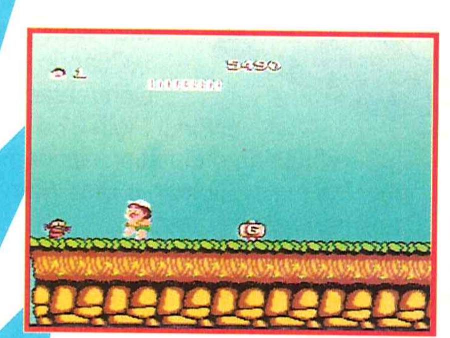
Cintas no, cartuchos

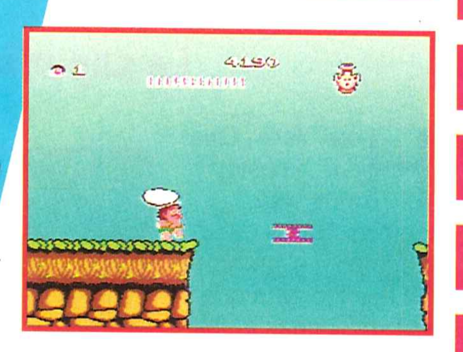
Hola Yen: **1-** Tengo una cinta de videojuego Nintendo que se llama Adventure Island Classic, pero no consigo casi nada. ¿Me podrías decir algún truco? **2-** Quiero que me digas algunas cintas divertidas de Nintendo y su precio. Gracias.

Enrique Martínez (Valencia).

1- Para empezar, los juegos de consola no son cintas, sino cartuchos con chips en su interior. Aclarada esta cuestión, pasemos a tu problema. No sé si sabrás que este juego tiene continuaciones infinitas siempre que cojas la abejita. Te explico. En la primera fase, antes de la gruta, hay un huevo escondido (tienes que saltar encima para que se vea) que contiene una abeja. Cógela y cuando pierdas todas las vidas y aparezca la pantalla de Game Over, presiona start y derecha.

2- The Legend of Zelda (7.000), The Battle of Olympus (6.500), The Blues Brothers (7.100), Maniac Mansion (9.900), Batman, Return of Jocker (?) y Battletoads (?).







Una del Street Fighter

Hola Yen, voy a comprarme una Super Nintendo y quiero que me aclares unas dudas: **1-** ¿Me podrías poner imágenes del Mortal Kombat? **2-** ¿Hay algún truco para elegir a los últimos luchadores del Street Figther II? **3-** ¿Han salido o van a salir Super Pang, Street Figther III o Champion Edition? ¿Para cuándo? **4-** ¿Saldrá Pc Kid 1 ó 2 para la S.N.? **5-** Saldrá el Fatal Fury 2.

Pedro Guirao Moreno (Murcia).

1- ¿Quieres más de las que hay en el chachi reportaje del principio?

2- No exixte ningún truco al respecto.

3- El Super Pang hacia septiembre. Con respecto a los juegos del Street Figther te puedo decir que va a salir el "turbo". Pero, repito, devórate el reportaje.

4- Va a salir en Game Boy bajo el título de Bonk's Adventures, pero no sé nada de este cabezón en la grande de Nintendo.

5- Reportaje al canto.

TELÉFONO ROJO

Que la fuerza te acompañe

Hey, Yen. ¿Cómo te van tus viciaditos? Los míos muy bien. Tengo una Super Nintendo con el Super Scope, Krusty y Mario World. **1-** Estaba pensando en comprarme el Star Wars, ¿es bueno o malo? **2-** ¿Cuándo saldrá el Imperio Contraataca? **3-** ¿Por qué no hacen el Final Figth 2? **4-** ¿Saldrán el Art of Figthing o Mutation Nation para la Super? **5-** ¿Qué juego es mejor Batman o Star Wars?

Los hermanos López.

1- Es un gran juego, con muchas fases y muy variadas. Una gran elección por tu parte, sobre todo si te gustó la película (como a casi todos los mortales).

2- El juego ya está hecho, sólo falta que pongan una fecha para sacarlo a la calle.

3- ¿Y quién te ha dicho que no lo hacen? Yo lo tengo ahora mismo delante de mí. ¿Que para cuándo vas a poder disfrutar con él? Pues ten bastante paciencia, porque todavía no ha salido en los USA.

4- Te remito al reportaje de las primeras páginas.

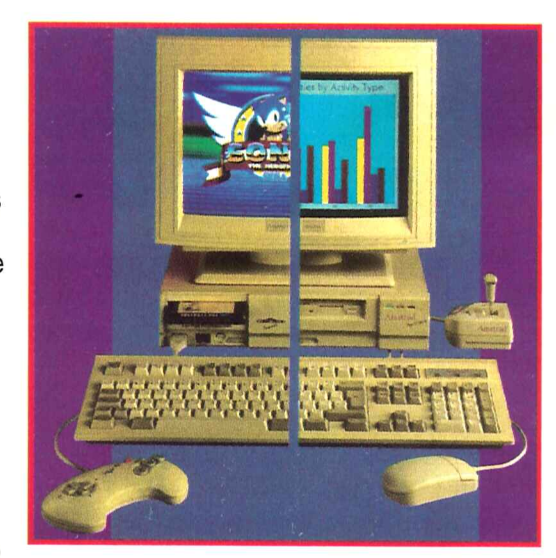
5- A mí me gustan muchísimo los dos, pero no puedo evitar decantarme por el de Batman. Eso sí, recuerda que son dos estilos de juego distintos.



La súper Mega Pc

Hola, Yen. ¿Qué tal? Yo estoy muy bien, gracias. Basta de parloteo y al grano. Te escribo para que me respondas a unas preguntillas: **1-** Estos juegos de Mega Drive ¿en qué orden los irías comprando?: Sonic 2, Chiki Chiki Boys, Fatal Fury, World of Illusion, Street of Rage 2, Ghouls'n Ghosts, WWF, y Toki. **2-** Un amigo me ha contado que el "Tera Drive" es la Mega Drive metido en un ordenador. Explícame cómo es este ordenador, dónde lo puedo encontrar y cuánto cuesta.

Manuel Arconada García (Cantabria).



1- Es muy difícil contestar a esta pregunta,porque sobre todo depende de cuál sea tu género preferido de juegos. No es lo mismo la lucha que las plataformas, pero si te empeñas, ahí van mis preferencias: Sonic 2, Fatal Fury, Chiki Chiki Boys, Street of Rage 2, World of Illusion, Ghouls'n Ghost, Toki y WWF.

2- Es cierto, pero se llama MegaPc y ha sido lanzado por Amnstrad. Se trata de un ordenador que incorpora un CPU 386SX a 25 MHZ, un mega de memoria ram, tarjeta SVGA y un disco duro de 40 megas. Tiene entrada para cartuchos de Mega Drive y una disquetera de 3,5. Además incorpora un pad de Mega Drive y un Joystick analógico. La idea es poder jugar con la misma máquina a juegos de Pc y de consola. No sé dónde se vende ni cuánto cuesta, pero te puedo dar un teléfono para que puedas solicitar información. Ahí va: (91) 807 53 00.

Master de mis amores

Hola Yen, tengo una Master y unas preguntitas que hacerte: **1-** ¿Hay algún juego de basket para la Master System? ¿Sacarán alguno más? **2-** Street of Rage de Master, ¿cuándo estará a la venta?. **3-** ¿De qué trata el Street Figther 1? **4-** ¿Qué novedades hay para la Master?.

David Allelda (Valencia).

1- Pues sí, hay uno llamado Archrivals que era un poco pedorrete. Y que yo sepa, no hay ningún otro lanzamiento previsto sobre este genial deporte. Mala suerte, colega.

2- Si echas un vistazo al número 20 de la mejor revista del mercado, encontrarás la respuesta.

3- Básicamente de lo mismo. Hay un campeonato de lucha callejera donde Ryu debe derrotar a los campeones de diferentes países, hasta enfrentarse con Sagat.

4- Star Wars, Battletoads, Williams Gp Racing, Robocod, Power Strike 2, Ottifant. ¿Te parece poco? Hay más, pero no te las voy a contar todas...

GANADORES CONCURSO DURACELL...

Éstos son los premiados con una mountain bike:

- **Marc Montoya (Hospitalet de Llobregat)**
- **Israel Fernández Castro (Sada)**



Y éstos, los afortunados ganadores de una suscripción por un año a la revista Hobby Consolas:



Jose A. Zamora
Barcelona
Mª Carmen Silvan
Madrid
Pablo Muñoz
Pagan
Murcia
Alberto Mtnez.
Fdez.
Leon
Fco. Javier
Escobar
Sevilla
Jorge D. Silvan
Madrid
Fco. Javier
Esclapes
Alicante
Isabel Climent
Zaragoza
Juan J. Reyes
Málaga
Carlos J. del Viso
Madrid
Eugenio Ortíz
Alcaide
Madrid
Iñigo Orbara
Urbano
Cizur Mayor
Felipe Córdoba
Elche
Alberto Cardenach
Castellón
Fco. Jesus
Morales
Málaga
Jaime Travesa
Barcelona
Eduardo A. Alvez
Madrid
David M. Guerrero
Ceuta
Rubén Pérez
Madrid
Elisabeth Martín
Tenerife
Diego González
Coslada
Ignacio Pifarre
Barcelona
José L. Rodríguez
Sevilla
José Mª Redes
Alicante
Pilar Garrido
Cádiz
Raúl Lastra
Valencia
José A. Lago
Vigo
Gil - Marcos
Alvarez
Asturias
Juan A. Gómez
Madrid
Miguel A. García
Barcelona
Ramiro López
H. de Manzanares
Carlos Cembriano
Algeciras
José M. Gallardo
Benalmádena
Pablo Núñez
Madrid
Jesús A. Castilla
Burgos
Antonio Tolino
Cartagena
Fco. Marema
Yepes
Fco. Javier
Méndez
Guipúzcoa
Angela Rodríguez
Berriz
Aitor Gallego
Guipúzcoa
Salvador Guirao
Sangonera
Mercedes García
Badajoz
Alfredo Kindaan
Las Rozas
Jesús Ruíz
Segovia
Miguel A. Bravo
Majadahonda
Samuel de la
Brena
Sevilla
Jordi Alsina
Sils
Aitor Santamaría
Madrid
'Martin Santamaría
Barcelona
Miguel Angel
Fuenlabrada
Manolo Martínez
Pulpí
Marcos López
Ciudad Real
Guillem Benassai
Gerona
Ary J. Arias
Perilló
Fco. José
Sevamora
Sevilla
Leandro Parra
Zaragoza
Eduardo Lucio
Segovia
Antonio Montins
Castellón
IñigoArrotajaureg
ui
Guipúzcoa
Jaime Natche
Sevilla
Juan Fco. Martiño
Coruña
Javier Muñoz
Cádiz
Miguel López
Avila
Borja Lima
Bayona
Javier Pla
Valencia
Camilo Prado
Vigo
Jacobo Ros
S. S. Reyes
Benito Hidalgo
Jaen
Pablo Perca
Santander
Fernando R.
García
Valencia
Carlos Gómez
Quart de Poblet
José M. Cabanes
Badajoz
Angel Vázquez
Barcelona
Antonio Sánchez
Cádiz
Luis Velasco
Castellón
Vicente Bou
Valencia
Iván Pérez
Santurce
Bosco Marín
Montellano
David López
Pinto
Victoria Marqueta
Toledo
Javier Cañada
Madrid
Juan M. García
Sevilla
Serguei Vacario
Vizcaya
Fco. González
Cádiz
Rubén Pedrazo
Alicante
Fco. Javier
Delgado
Huelva
Borja Ovejero
Valladolid
Ignacio del Olmo
Burgos
Fco. Javier
Hernández
Alpedrete
Daniel Lozano
Mataró
José Luis Morillo
Cordoba
Jorge Campos
M. de Aljarafe
Serge Cervera
Lleida
Virginia Robles
León
Mª Angeles
Marquez
Cadiz
Jesús Comas
Soria
Aitor Mare
Vizcaya
Pedro Zierof
Costa Pinos
Félix García
Madrid
Breogan Hdez.
Madrid
Iñigo López
Algorta
Juan Luque
Vilafranca
Penedes
Carlos Rdgz.
Málaga
Guillermo Parra
Valladolid
Daniel Vallejo
Hospitalet
Borja Lima
Bayona
Pedro Cano
Almería
David Piqueras
Zaragoza
Jesús Domarco
Orense
Alberto Valdivia
Paguera-Calvia
Fco. Cervero
Valencia
Agustín García
Sevilla
Daniel Pacheco
Coslada
Aitor Bernardo
Bilbao
Arturo García
Logroño
Javier Salazar
Mostoles
Noemi Bonel
Zaragoza
Fco. José Vivas
Valladolid
Antonio M. Bravo
A. de Henares
Iván Andrés
Guadalajara
Juan A. Palacios
Gijón
Juan A. César
Linares
Samuel Escar
Huesca
José A. Lavado
Barcelona
Ignacio Barceló
Mallorca
Oscar Iglesias
Madrid
Pedro L. Rojo
Madrid
J. Luis Ochoa
Zaragoza
Marco A. Cancio
Oviedo
Gustavo Bayón
Cuellar
Pedro Luis Ibañez
Cordoba
José V. Mellada
Málaga
Roberto C. Amor
Madrid
Eduardo Español
Cádiz
Luis A. Aguilar
Alicante
David Borruecos
Palma del Río
Nestor Grejón
Valencia
David Sánchez
Coruña
Jessica Riancho
Bilbao
Juan E. Gómez
Mataró
Fco. José Crespo
Cordoba
Miguel Soria
Barcelona
Aurelio Robledo
Toledo
Jorge García
León
Joaquín Mtnez.
Vilafont
David García
Villaviciosa
J. Luis Amado
Estepona
Consuelo Laborda
Barcelona
Albert Crespo
Cerdanyola
Alvaro Lanza
El Ferrol
Daniel Luján
Las Palmas
Juan Pastor
Bellreguard
Miguel A. Sánchez
Fuenlabrada
Fco.
Buenaventura
Menorca
Juan A. Gómez
Madrid
Santiago Pérez
Las Palmas
Xende Fernández
Boveda
Jordi Díaz
Barcelona
Jordi Marsinach
Sta. Coloma
Román Corrales
Blanes
Manuel González
Sevilla
Luis Polvillo
Sevilla
Martín Villanueva
Hevia
Elvira Gómez
Salamanca
Mariño Mtnez.
Albacete
Jose A. Domingo
S. S. Reyes
Sergio Moreno
Málaga
Octavio Medina
Las Palmas
Dara James
Madrid
Juan J. Tranchero
León
Aitor Urtasun
Santurce
Antonio de la Luz
Cadiz
Andrés Sánchez
Madrid
Abel Martín
Madrid
Juan M. Fraile
El Prat
Bernat Aubia
S. Cugat Vallés
Javier Aparicio
Málaga
Daniel Bermejo
Barcelona
Rafael Paya
San Vicente
Eduardo
Sandanha
Castelldefels
José Mª Alonso
Cádiz
Joel Farrés
Barcelona
Pedro Eventes
Madrid
Juan J. Tejada
Zaragoza
Raúl Merchan
Alcorcón
'David Pérez
Almuñecar
José M. Mena
Salamanca
Xavier García
Barcelona
Miguel Esquerdo
Villajoyosa
José Ruiz
Tarifa
Pablo Alvarez
Oviedo
Vicente Fdez.
Sevilla
Jose A. Domingo
S. S. Reyes
Peter Davidson
Motril
Laurentzi Nuño
Victoria
José M. Amaro
Ubeda
Manuel
A. de Henares
Oscar Abos
Bilbao
Manuel Vega
Coslada
Alvaro Fdez.
Madrid
Israel Alonso
Barcelona
David Podadera
Barcelona
Carlos Martínez
Burgos
Roberto López
Zaragoza
Marcos Martínez
S. Juan Despi
Gabriel Vicente
Mislata
José Mª Toledo
Sta. Coloma
Juan D. García
Madrid
German
Madrid
Luis M. Fdez
Zamora
Jorge Alvarez
Oviedo
Arabella Ceballos
Portugalete
Matilde López
Gerona
Fco. J. Bermúdez
Betanzos
Samuel Marcos
Majadahonda
Juan A. Martín
Barcelona
Manuel I. Martínez
Colsada
José M. Rodríguez
Tenerife
José L. Velázquez
Cadiz
José L. Benito
Guadalajara
David de la Fuente
Valladolid
Jorge Marco
Gijón
Eugenio de la
Torre
Cadiz
Ivan Martínez
El Escorial
Francisco Rey
Bilbao
Arturo Olmedo
Valencia
Jose A. Domingo
S.S. ReyesOscar
Maldonado
S.S. Reyes
David Delgado
Barcelona
Juan J. Bautista
Cadiz
Alvaro Rodríguez
Asturias
Natan Lacosta
Pamplona
Víctor Alonso
Guadalajara
Oscar Plaza
Zamora
Alvaro Arsola
Santoña
Borja Santos
Madrid
Juan J. García
Cádiz
Rafaél López
A. de Guadaira
Ivan Gómez
SantanderJoan
Anton
Barcelona
Angel Rodríguez
Valencia
Jorge Verdes
Madrid
Sacha Slieman
BarcelonaJuan J.
Arnaez
Hormilla
Toni Sánchez
BarcelonaMark
Gisbert
Barcelona
Raul Stetra
Guipúzcoa
Ricardo J. Anido
Coruña
Dorian Velasco
Granada
Jose L. Solís
Ronda Miguel
Esquerdo
Villajoyosa
Alvaro Rodríguez
Asturias
José R. Bel
Tarragona
Alfonso Izquierdo
Valencia
Daniel Sayago
Ciudad Badía
Juan L. Bonilla
Jerez
Daniel Martín
Tenerife
Mª Carmen Hdez.
Barcelona
Lourdes Glez.
Cadiz
Diego Suárez
Oviedo
Juan García
Gerona
María García
Murcia
Blanca Ujados
Gerona
Alberto Glez.
Salamanca
Francisco J.
Palacia
Gijón
Alberto Costa
Madrid
Adonay Azrael
Calvias
Juan M. Gonzalez
El Prat
Alfonso J. Asías
Sevilla
Manuel Lorenzo
Motril
Jordi Gómez
Barcelona
Ramón Aguado
Cantabria
Miguel A. Garcia
Alicante
Javier Cuervo
Madrid
Juan Navarra
Isla Cristina
José M. Hidalgo
Velez-Malaga
Jose M. Jarque
Teruel
Sergi Hernández
Barcelona
Carles Martín
Bañolas
Jordi Bahi
La Bilbal
José Luis Selva
Malaga
David Borruecos
Palma del Río
Alvaro Lavin
Cantabria
Leoncio Garcia
Granada
José L. Sorlano
Madrid
Didac Lluvent
Barcelona
Isabel
Encarnación
Badajoz
Luis Esteban
Madrid
Mario Maestro
Valladolid
Antonio Groizar
Madrid
Manuel Pérez
Torrevieja
Oscar Pastor
Baleares
Santiago Victoso
Zaragoza
Vanesa Cantero
Barcelona
Fco. Javier
Cristóbal
Vizcaya
Jhonatan Davila
Navarra
José Mª Prados
Sevilla
Laureano Parreño
Mislata
Migel A. López
Reus
Vicente Cepeda
Madrid
Mª Luz Cano
Valencia
Iñaki Serrano
Madrid
Roger Pous
Canovelles
Penelope Ujados
Gerona
Jose A. Castillo
T. de Ardoz
José Lázaro
Málaga
Fernando Boix
Valencia
David Simarro
San Adrian
Jacobo Souto
Lugo
Carlos Rey
T. de Ardoz
Jordi Cayuso
Torderia
Joan Anton
Barcelona
Fco. Javier Jurado
Figueras
Patrick Cerdá
San Juan
Miguel Titos
Baleares
Joan A. Martín
Barcelona
Alfonso Sanz
Albornos
Salamanca
Sergio Rios
Granada
Jorge González
Getafe
Francesc Bracero
Cerdanyola
David Vidal
Logroño
Jose I. Modroño
Madrid
Antonio M. Riaño
Collado Villalba
Xavier Molas
Barcelona
Jose I. Moreno
Collado Villalba
Alfonso
Fernández
Valladolid
Antonio de Molina
Vilassar de Mar
José R. Ros
Mahora
Sergio Acosta
Barcelona
Isabel Mª Lechuga
Cádiz
Manuel Cadierno
Madrid
Ruben Rodriguez
Valladolid
Israel Martín
Vinaroz
Javier Chinchon
Mostoles
Tamar Cortés
Granada
Jordi Adell
Sitges
Manuel Ruíz
Torrelavega
Antonio R. Mosa
Castellar Vallés
Noe Sempere
S.Vicente Raspeig
Fco. José Conde
Huesca
Sebastian Fdez.
Orihuela
José Luis Arranz
Oviedo
David Castellans
Murcia
Jordi Llacer
Barcelona
Luis E. Martin
Madrid
Hiromichi Mazzi
Cadaqués
Lourdes González
Cadiz
Antonio M. Reyes
La Roda
Jose Marzo
Valencia
Segio Haro
Barcelona
Sergio Sánchez
Málaga
Luis Olmo
Sánchez
Barcelona
Javier Rodríguez
Barcelona
Luis Escobar
Cadiz
Susana Sánchez
Pamplona
Ignasi Planavila
Seo de Urgel
Pedro Eventes
Madrid
Julian Nieto
Salamanca
Joan Anton
Barcelona
Xavier cortes
Hospitalet
Mikel Gutierrez
Borrial
Asur Rodríguez
Madrid
Mª Eugenia
Bustamente
Madrid
Sonia Gonzalez
Calahonda
Fco. Miguel Glez.
Calahonda
Fco. Jose Muñoz
Castelldefels
Fco. Javier Verdú
Elche
Patricia Caceres
Valladolid
Marta Hernández
Madrid
Nilton Costa
Valencia
David Llorente
Madrid
Roger Torres
Mataro
Juan A. Martín
Barcelona
José de Miguel
Valencia
Red Sanchez
Baleares
Jorge Paricio
Almazora
Jorge Rivas
Madrid
Pablo Fdez.
Pozuelo
Alfonso Rodríguez
Barcelona
Fco. Javier López
Valencia
Antonio Martín
Madrid
Toni Santanach
Vic
Alvaro Gomez
Madrid
Pedro Eventes
Madrid
Verónica García
Madrid
Javier Santacruz
Madrid
Santos Herrera
Alicante
Fernando Rubio
Barcelona
Fco. Jose Martínez
Tomares
Diego Cortes
Sabadell
Luis Roloan
Sevilla
Ricardo García
Zaragoza
Ovidio Barcia
Barreiros
Guille Pérez
S. Cugat
Fco. de Paromo
Alicante
Héctor Pérez
Santander
Alfonso Mujica
Jerez
Jose J. Moya
Mislata
Fernando Oca
Barcelona
Juan M. Nicolas
Arrabalde
Mª Carmen
Sánchez
Lerida
David Herrera
Valladolid
Iago Mtnez
Pontevedra
Joan Viñas
Manlleu
David Rendo
Puerto Real
German
Madrid
David Larcada
Valencia
Roberto Roque
Mostoles
Marc Masbernat
Lleida
Luis Ramos
Madrid
Mario Baudet
Cádiz
Diego Estevez
Pontevedra
Miguel A. Muñoz
Parla
Oscar Mendoza
Alcala de Henares
David Molina
Madrid
Alejandro Alvarez
Gijón
Jorte Tomás
Gran Canaria
Javier Sirvent
Alicante
Manuel
Santisteban
Cordoba
Daniel Bustos
Valencia
Juan A. Eñero
Beas
Fco. José Mtnez.
Madrid
Nicolás Apolinari
Torrevieja
Esteban Taran
Madrid
Jose Mª García
A. de Henares
Jose A. Zamora
Cerdanyola
Pablo Muñoz
Murcia
Fco. Javier
Escobar
Sevilla
Fco. Javier
Esclapes
Alicante
Juan J. Reyes
Málaga
Eugenio Ortiz
Madrid
Felipe Cordoba
Elche
Fco. Jesus
Morales
Malaga
Eduardo Andres
Madrid
Ruben Pérez
Madrid
Diego González
Coslada
José L. Rodriguez
Sevilla
Pilar Garrido
Cadiz
José A. Lago
Vigo
Juan Alonso
Madrid
Ramiro López
Hoyo Manzanares
José Mª Gallardo
Benalmádena
Jesús A. Castilla
Burgos
Fco. Marema
Yepes
Angela Rodríguez
Berriz
Salvador Guirao
Sangonera
Alfredo Kindaan
Las Rozas
Miguel A. Bravo
Majadahonda
Jordi Alsina
Sils
Mª Carmen Silvan
Madrid
Alberto Martinez
León
Jorge D. Silvan
Madrid
Isabel Climent
Zaragoza
Carlos J. del Viso
Madrid
Iñigo Orbara
Cizur Mayor
Eduardo Delgado
Móstoles
Fco. J. López
Valencia
Alonso Galeano
Mataró
Oscar Montero
Hospitalet
Rodrigo
Fernández
Avilés
Daniel Rubio
Madrid
Angel Rayco
Llanos Aridiane
Germán Pérez
Cordoba
Jesús Gutierrez
Palma Mallorca
Iván Rodriguez
Talavera
Abel Muñoz
Cornellá
Antonio Fdz.
Heras
Alcorcón
Fco. José Robledo
Trujillo
Juan A. García
Ronda
Nacho Domínguez
Navarro
Andrés Jiménez
Murcia
Sergio Silva
Cádiz
José Esansno
Alicante
Alfonso López
Coruña
Juan M. Segura
Madrid
Jesús del Valle
Madrid
Raúl Mora
Madrid
José M. Tello
Vizcaya
Pedro Queralto
Barcelona
Aitor Trazu
Guipuzcoa
Pablo Mendez
Almeria
Hisashi Murase
Salou
Luis A. St.
Eufemia
Valladolid
Jose L. Gonzalez
Zamora
Ivan Poyatos
Almeria
Damian Tabernero
Madrid
Javier Cañada
Madrid
Albert Vellvehi
Barcelona
Josu Martínez
Guipuzcoa
Jordi Codina
Barcelona
Jesus Abrisqueta
Murcia
Ricardo Multe
Baleares
Javier Cañada
Madrid
Alberto García
Madrid
Victor Blanco
Granada
Ivan Parraga
Barcelona
Jordi Valverde
Barcelona

GANADORES DEL CONCURSO

DRAGON BALL



Realmente, está siendo bastante difícil seleccionar los comics de Goku que van a ser premiados, porque la calidad de todos ellos es excelente. Y como muestra, aquí tenéis el que nos ha enviado **RAUL ARNAIZ PARRONDO** desde la localidad madrileña de Parla, que parece entresacado de la mismísima serie de dibujos animados. Por cierto, es todo un honor para nuestra revista el formar parte de una de las aventuras de Goku.


SI FREEZER
SE ENTERA...
¡NOSOTROS TAMBIÉN
VAMOS A COMPRAR EL
ULTIMO NUMERO DE
HOBBY CONSOLAS!
...
Raul Arnáiz P.
JA, JA, JA...
¡TENGO EN MI
PODER, EL ULTIMO
NUMERO DE
HOBBY CONSOLAS!
!!!
¡NO
!
DRAGO


¡GOKU!
¿YA TE HAS CANSÁDO DE DESTRUIR PLANETAS? ¡AHORA TE DEDICAS A ROBAR REVISTAS DE VIDEO JUEGOS ¿NO?!
¡PUES DE ESO NADA!!!
A DEMÁS, YO TENGO UNA SUPER NINTENDO, Y TU NO
NO
¡SE ME HA OLVIDADO ROBAR LA VIDEO CONSOLA Y LOS JUEGOS!
¡SERÉ TONTO!
BIEN. OTRO CASO RESUELTO POR "LOS CUATRO FANTASTICOS!"
?
PERDÓN... EJEM, JE, ME HE... EQUIVOCADO DE COLECCIÓN. JE!
COMIC
DRAGON BALL
BZZZZZ
Raúl Arrasia. P.
MORALEJA: NO TE OLVIDES DE COMPRAR LA REVISTA PARA VIDEO ADICTOS MAS CAÑERA. HOBBY CONSOLAS...
¡ PERO ACUERDATE DE COMPRARTE ANTES UNA VIDEO CONSÓLA!!

¡NUNCA UNOS NÚMEROS ATRASADOS ESTUVIERON TAN AL DÍA!

Te presentamos la selección más alucinante de trucos y mapas de la historia.

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
A.P.B	Lynx	13
Addams Family	Super Nintendo	18
Addams Family	Game Boy	12, 15
Addams Family	Super Nintendo	16, 20
Adventures of Lolo	N.E.S.	7
Adventures of Lolo 2	N.E.S.	2
After Burner	Master System II	1, 4
After Burner 2	Mega Drive	1, 2, 9
Alex Kidd in Miracle World	Master System II	8
Aliens 3	Master System II	19
Alisia Dragoon	Mega Drive	14
Altered Beast	Master System II	1
Altered Beast	Mega Drive	2
Arnold Palmer Golf	Mega Drive	7, 11
Arnold Palmer Tournament Golf	Mega Drive	1, 3, 15
Astérix	Master System II	11, 12, 16
Axelay	Super Nintendo	19
Aztec Adventure	Master System II	1
Bad Dudes	N.E.S.	1, 10
Bart Vs the Space Mutants	Mega Drive	15
Bart Vs the Space Mutants-Rack	N.E.S.	7
Batman	Game Boy	1
Batman	N.E.S.	17
Battle of Olympus	N.E.S.	3
Battle Squadron	Mega Drive	18
Battletoads	Game Boy	14
Battletoads	N.E.S.	17
Bill and Ted excellent adventu	Game Boy	19
Bionic Commando	N.E.S.	14
Black Belt	Master System II	10
Blazing Lazers	Turbo Grafx	11
Blue Lightning	Lynx	2
Blue Shadow	N.E.S.	16
Bomber Man	Turbo Grafx	17
Bomber Raid	Master System II	1
Bonanza Brothers	Master System II	8
Boulder Dash	Game Boy	17
Boxxle	Game Boy	20
Bubble Bobble	N.E.S.	1,5
Bubble Bobble	Game Boy	3,6, 18
Bubble Bobble	Master System II	9,10,14
Bugs Bunny	Game Boy	2,4
Bugs Bunny's Crazy Castle	Game Boy	16
Bulls Vs Lakers and the NBA	Mega Drive	20
Burai Fighter	N.E.S.	5
Burai-Fighter Deluxe	Game Boy	2, 9,20
Burning Force	Mega Drive	9,12
Buster Douglas Boxing	Mega Drive	9
Captain Planet	N.E.S.	13
Captain Skyhawk	N.E.S.	3,11
Carmen Sandiego	Mega Drive	12
Castle of Illusion	Master System II	16
Castlevania	Game Boy	5,10,11
Castlevania 2: Simon's Quest	N.E.S.	3, 12
Centurion Defender of Roma	Mega Drive	2,5
Chase H.Q.	Game Boy	4
Chip's Challenge	Lynx	3,5,11
Choplifter	Master System II	1,17
Chuck Rock	Game Gear	20
Choplifter 2	Game Boy	4,8
Columns	Mega Drive	14
Cyberball	Mega Drive	2,3
Darble Madness	Mega Drive	18
Darius Twin	Super Nintendo	18
David Robinson's Supreme Court	Mega Drive	14
Dead Angle	Master System II	9
Decapattack	Mega Drive	10, 11
Dentro del Laberinto	Master System II	4
Desafío Total	N.E.S.	3
Desert Strike	Mega Drive	14, 19
Devil's Crush	Turbo Grafx	10, 13
Dick Tracy	N.E.S.	3
Dinablaster	Game Boy	5
Double Dragon	Master System II	1
Double Dragon 2	N.E.S.	1,3
Dragon Crystal	Game Gear	5
Dragon Spirit	Turbo Grafx	16
Dragon's Lair	Super Nintendo	17
Duck Hunt	N.E.S.	8
Duck Tales	N.E.S.	1,5
Ea Hockey	Mega Drive	4, 6, 18
Electrocop	Lynx	1, 13
Enduro Racer	Master System II	1
Evander Holyfield's Real Deal	Mega Drive	19
Exhaust Heat	Super Nintendo	20
F-1 Race	Game Boy	12

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
F-Zero	Super Nintendo	14
Factory Panic	Game Gear	12
Fantasía	Mega Drive	4, 15
Final Fight	Super Nintendo	17
Flinstones,the	Master System II	13
Forgotten Worlds	Mega Drive	1
Fortress of Fear	Game Boy	11, 17
Gain Ground	Master System II	1
Gain Ground	Mega Drive	13
Galaxy Force	Master System II	19
Gargoyle's Quest	Game Boy	1, 4, 6, 7, 12
Gates of Zendocon	Lynx	4, 9
Gauntlet	N.E.S.	18
Gauntlet	Lynx	3
Gauntlet	Master System II	4
Gauntlet 2	Game Boy	18
Gauntlet 2	N.E.S.	11
Ghost'n Goblins	N.E.S.	17
Ghostbusters	Mega Drive	1
Ghostbusters	Master System II	6, 7
Ghouls'n Ghosts	Mega Drive	1, 8
Ghouls'n Ghosts	Master System II	14
Goal	N.E.S.	2
Godzilla	Game Boy	15, 17
Golden Axe	Master System II	1, 18
Golden Axe	Mega Drive	3, 4, 6
Golden Axe 2	Mega Drive	9, 12, 16
Golden Space	Mega Drive	2
Golf	Game Boy	3
Goonies 2	N.E.S.	2, 15, 18
Gp Monaco	Mega Drive	1
Gradius	Super Nintendo	19
Gradius 3	Super Nintendo	20
Gremlins 2	N.E.S.	3, 14
Guerrilla War	N.E.S.	11
Gynoug	Mega Drive	10, 17
Hang-On	Master System II	6
Hard Driving	Lynx	8
Hellfire	Mega Drive	13
Herzog Zwei	Mega Drive	12
Hook	Game Boy	19
Hunt for Red October	Game Boy	6, 11
Ikari Warriors	N.E.S.	2, 4
Impossamole	Turbo Grafx	19
Indiana Jones	Master System II	19
Inmortal,The	Mega Drive	20
Ironsword	N.E.S.	8
Ironsword:Wizard & Warriors 2	N.E.S.	4, 6
Isolated Warrior	N.E.S.	4
J.j and Jeff	Turbo Grafx	16
Jackie Chan's Action Kung Fu	N.E.S.	10, 17
James Pond	Mega Drive	3
John Madden American Football	Mega Drive	3, 11
Kenseiden	Master System II	8, 11
Kickle Cubicle	N.E.S.	7, 12
Kirby's Dream Land	Game Boy	18, 19
Klax	Mega Drive	12
Last Battle	Mega Drive	4
Legend of Zelda,The	N.E.S.	16
Little Nemo: Dream Master	N.E.S.	10, 18
Lotus Turbo Challenge	Mega Drive	19
Low G Man	N.E.S.	12, 15
Marvel Land	Mega Drive	15
Master of Darkness	Master System II	20
Megaman	Game Boy	9
Megaman 2	N.E.S.	3, 9, 19
Megaman 2	Game Boy	15
Megaman 3	N.E.S.	14, 17
Megaman: Dr. Wilth Revenge	Game Boy	8, 10
Mercenary Force	Game Boy	20
Metroid	N.E.S.	4, 6, 15
Mickey Mouse	Game Gear	3
Mickey Mouse	Game Boy	15
Mickey Mouse Castle of Illu...	Mega Drive	1
Mickey Mousecapade	N.E.S.	4
Might & Magic	Mega Drive	5
Mission Impossible	N.E.S.	13
Moonwalker	Mega Drive	1, 8, 16
Ms. Pac-Man	Lynx	2
My Hero	Master System II	3
Némesis	Game Boy	8, 9
Némesis 2	Game Boy	14
Ninja Gaiden	Master System II	18
Ninja Gaiden	Game Gear	11
Ninja Spirit	Turbo Grafx	13
Nintendo World Cup	Game Boy	17

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
Out Run	Master System II	19
Out Run	Game Gear	6, 10
Out Run	Mega Drive	7, 8
P.O.W.	N.E.S.	12
Pacmania	Master System II	7, 18
Panza Kick Boxing	Turbo Grafx	17
PaperBoy 2	Super Nintendo	18
Parodius	Super Nintendo	19
Pc Kid 2 Bonk's Revenge	Turbo Grafx	9
Pengo	Game Gear	9
Phelios	Mega Drive	16
Pilotwings	Master System II	20
Pin-Bot	N.E.S.	7
Pinball Devil's Crush	Turbo Grafx	7
Pipe Dream	Game Boy	1, 7
Pit Fighter	Mega Drive	14
Populous	Master System II	5, 6, 7
Populous	Mega Drive	20
Power Blade	N.E.S.	8
Power Striker	Master System II	20
Predator 2	Mega Drive	15
Prince of Persia	Game Gear	18
Prince of Persia	Super Nintendo	19
Probotector	Game Boy	19
Probotector	N.E.S.	1
Psichosis	Turbo Grafx	20
Psychic World	Game Gear	3, 8, 11, 18
Punch-Out	N.E.S.	3, 4
Put & Putter	Game Gear	9
Quackshot	Mega Drive	7
R-Type	Master System II	2, 9
R-Type	Game Boy	14
Rad Racer	N.E.S.	1
Rainbow Islands	N.E.S.	8, 15
Rastan	Master System II	1
Regreso al Futuro 2	Master System II	10
Revenge of Shinobi,The	Mega Drive	1
Rival Turf	Super Nintendo	17
Road Rash	Mega Drive	7, 15
Robocod	Mega Drive	8
Robocod:James Pond 2	Mega Drive	10
Robocop	N.E.S.	3, 5, 6, 9, 19
Robocop 2	Game Boy	8
Rolling Thunder 2	Mega Drive	17
Salamander	N.E.S.	9
Scramble Spirits	Master System II	8
Scrapyard Dog	Lynx	8
Shadow Dancer	Mega Drive	1
Shadow of the Beast	Master System II	15, 17
Shadow Warriors	Game Boy	17
Shinobi	Master System II	1, 17
Shinobi	Game Gear	4, 6, 7
Shinobi 2	Game Gear	19
Sim City	Super Nintendo	17
Simpsons,Los	N.E.S.	9, 10
Slider	Game Gear	12
Slime World	Lynx	10, 18
Smash T.V.	Super Nintendo	13, 17
Snake Rattle 'N' Roll'	N.E.S.	7
Snow Bros Jr.	Game Boy	14
Soccer Brawl	Neo Geo	19
Solar Jetman	N.E.S.	1, 6, 7
Solomon's Key	N.E.S.	1
Sonic	Mega Drive	2, 6, 8, 10, 11
Sonic	Master System II	5, 10, 16
Sonic	Game Gear	13, 15
Sonic 2	Game Gear	19
Sonic 2	Mega Drive	17, 19
Sonic 2	Master System II	20
Space Harrier	Master System II	2, 9, 10
Space Harrier	Game Gear	7
Space Harrier	Turbo Grafx	12
Spiderman	N.E.S.	4
Spiderman	Master System II	5
Splatterhouse	Turbo Grafx	10
Star Wars	N.E.S.	14
Street Fighter 2	Super Nintendo	16, 18, 19
Street Gangs	N.E.S.	16
Street of Rage	Mega Drive	15, 18
Street of Rage 2	Mega Drive	19, 20
Strider	Master System II	6
Super Castelvania 4	Super Nintendo	20
Super Ghost'n Ghouls	Super Nintendo	14
Super Hang-On	Mega Drive	2



TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
Super Hunchback	Game Boy	18
Super League	Mega Drive	6
Super Mario 3	N.E.S.	6, 9, 10, 11, 12, 13, 15
Super Mario Kart	Super Nintendo	19
Super Mario Land	Game Boy	5, 7, 9, 10, 16
Super Mario Land 2	Game Boy	19
Super Mario World	Super Nintendo	13, 15, 16, 17
Super Monaco GP	Mega Drive	5, 7
Super Mónaco GP 2	Game Gear	17
Super Probotector	Super Nintendo	15
Super R-Type	Super Nintendo	11, 13
Super Soccer	Super Nintendo	15
Super Spy Hunter	N.E.S.	14
T.M.N.T	Game Boy	1
Taz-Mania	Mega Drive	14, 16
Team Usa Basketball	Mega Drive	16
Tennis	Game Boy	10, 13, 19
Tennis Ace	Master System II	2, 4
Terminator 2	Game Boy	8, 12
Tetris	Game Boy	3
Thunder Force 2	Mega Drive	2
Thunder Force 3	Mega Drive	6, 12
Thunder Force 4	Mega Drive	17, 18, 19
Tiger Heli	N.E.S.	4, 6
Tiger Road	Turbo Grafx	10
Tiny Toons	Game Boy	20
Tortugas Ninja	N.E.S.	4
Tortugas Ninja	Game Boy	7, 12, 13
Tortugas Ninja 2	N.E.S.	20
Tortugas Ninja 4	Super Nintendo	17
Totally Rad	N.E.S.	20
Track & Field 2	N.E.S.	3
Transbot	Master System II	3
Truxton	Mega Drive	1, 17
Turrican	Mega Drive	7, 9
Turrican	Game Boy	16, 20
Vigilante	Master System II	8, 11
Viking Child	Lynx	7
W.W.F	N.E.S.	13
Where is Carmen Sandiego?	Mega Drive	17
Who Frammed Roger Rabbit?	Game Boy	14
Wimbledon	Master System II	20
Wimbledon Tennis	Game Gear	16
Wonder Boy	Game Gear	3, 10
Wonder Boy 3	Master System II	3, 4, 6
Wonder Boy 3	Game Gear	20
Wonder Boy:The Dragon's Trap	Master System II	15
Wonder Dog	Mega Drive	20
World Cup	Game Boy	3, 13
World Cup	N.E.S.	5, 9
World Wrestling	N.E.S.	8
Wwf Superstars	Game Boy	6
Zaxxon 3-D	Master System II	12

¡Ahora también puedes pedir estas fantásticas tapas para tener toda tu colección encuadernada!



Para conseguir los números que necesitas o las tapas para encuadernar Hobby Consolas, llama al telf: (91) 654 84 19 ó al (91) 654 72 18 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h., o bien envía el cupón de números atrasados y tapas que aparece en la solapa de la revista.

La Gran

INTERCAMBIOS

CAMBIO Mega Drive con 4 juegos más el «Thunder Force IV» por consola Super Nintendo más algún juego. Preguntar por Dani.TF:93-2652811.

CAMBIO estos juegos de Game Boy: «World Cup», «Spiderman», «Princess Blobette», «Super Kick Off», «Alleway» y algunos otros más. Preguntar por Miguel Angel.TF:923-223131.

INTERCAMBIO el juego «Snake Revenge» por «Hypper Soccer» de Nes. Preguntar por Jonathan Expósito.TF:922-512447.

CAMBIO Spectrum + 2 A + 100 juegos, pistola, joystick y Atari 2600 con muchos juegos (valorado en 30.000 pesetas), por Mega Drive con juegos. Preguntar por Manuel.TF:91-7736198.

CAMBIO «Simulador de Aviones y Casino Games» por los siguientes juegos: «Super Mónaco GP 1 y 2», «Castle of Illusion» y «Sonic 2», entre otros. Todos ellos de Master System II. Interesados llamar al TF:91-7052005. Preguntar por Iván.

CAMBIO consola Turbo Grafx con 2 juegos + Game Boy con 7 juegos, por Super Nintendo con 3 ó más juegos. Preguntar por Alvaro.TF:91-8516435.

INTERCAMBIO la consola Nes con dos pads y pistola, con el «Mario 3», «Double Dragon II» y cartucho de 42 juegos, por la Super Nintendo con todos los accesorios y el «Super Mario World». Preguntar por José Antonio.TF:93-3816610.

INTERCAMBIO Master System II con 2 pads y los juegos «Sonic 2», «Asterix», «Castle of Illusion», «Terminator», «R-Type», «Italia 90», «Mónaco GP», «Alex Kid» y «Basket Nigmare», por Mega Drive con algunos juegos. Preguntar por Ferrán.TF:93-6601137.

CAMBIO el «Terminator 2» por el «Snow Brothers» de la Nintendo. Es una oportunidad única. Interesados llamar al TF:954-524477.

CAMBIO juegos de la Super Nintendo como «Rival Turf», «Axelay», «Super WWF» y otros. Llamar a partir de las 20:00 horas al TF:923-228769. Preguntar por Angel.

VENTAS

¡¡NOTICIÓN!! Vendo Consola Neo Geo, con mando, y tres juegos: Burning Fight, Ninja Combat y Top Players Golf, por la módica cifra de 65.000 pts. Perfecto estado. Interesados, ponerse en contacto con David. TF: (91) 8911516.

VENDO Game Boy con el «Shadow Warriors» y el «Terminator 2» por tan solo 12.000 pesetas. Debéis preguntar por Andoni.TF:94-4476161.

VENDO juegos de Master System: «F-Zone Command» (sólo 1.000 pesetas), «Pro Football», «Tennis Ace» y «Shinobi» a 2.500 pesetas cada uno. Preguntar por Víctor en el TF:93-4739204.

VENDO juegos de Nintendo a 3.500 pesetas cada uno. Son «Blades of Steel», «Arch Rivals», «Snake's Revenge», «Soccer», «Turtles II» y algunos otros. Preguntar por Javi.TF:93-3292444. Sólo residentes en Barcelona.

VENDO consola Nintendo con dos mandos, pistola y ocho juegos por 30.000 pesetas. Debéis preguntar por David José.TF:948-256787. Sólo Navarra. Un saludo a la revista.

VENDO consola Turbo Grafx con el juego «Victory Run». Todo por 9.000 pesetas, en perfecto estado. Vendo por escaso uso. Preguntar por Leopoldo Peñarroja.TF:964-660035.

VENDO el «Zelda 2», «Goonies 2» y «Castlevania» de la Nintendo, con cartuchera e instrucciones, por 10.000 pesetas. Sólo el «Zelda 2» vale 7.990 pesetas. Preguntar por José.TF:96-5206259. ¡¡¡AH!!!, también puedo vender juegos de Game Boy.

VENDO Super Nintendo por 27.000 pesetas. ¡¡¡RAZONABLES!!! Incluye los juegos: «Street Fighter II» y «Super Mario World», además de dos mandos (uno de ellos multifunción). Preguntar por Mario.TF:96-1410548.

VENDO consola Master System II con 2 mandos y siete juegos: «Sonic», «Donald Duck», «Asterix», «Ace of Aces», «Basketball Nightmare», «World Gran Prix» e «Indiana Jones». Preguntar por Rafael. TF:91-6516972.

VENDO consola Nintendo completamente nueva, con un juego. Todo por 5.000 pesetas. Preguntar por Francesc. TF:93-3468299.

COMPRA

COMPRO Super Nintendo + «Super Mario World» + «Street Fighter II». Precio a convenir. Por favor, sólo gente con seriedad. Preguntar por Francisco.TF:96-6661879.

COMPRO Game Boy en buen estado por 4.500 ó 5.000 pesetas, con el juego «Tetris» o «Super Mario Land». A ser posible, mejor el «Tetris». Si es una Game Boy sin juegos, la compro a 4.000 pesetas. Preguntar por Emilio.TF:954-5830018.

COMPRO funda de «Super Mario World» y «Street Fighter II» para Super Nintendo, y las instrucciones del «Street Fighter II», a 500 pesetas cada cosa. Llamar tardes de 6:00 a 8:00 horas. Preguntar por José Luis.TF:96-3842670.

ME GUSTARÍA comprar una Super Nintendo que no costase más de 17.000 pesetas y que estuviera en buen estado. Llamar al TF:91-7592147. Preguntar por Jorge.

ME GUSTARÍA comprar juegos de la Super Nintendo por 5.000 pesetas, como «Tortugas Ninja» o «Prince of Persia». Llamar sólo al mediodía o a partir de las 9:00 de la noche. Preguntar por Alberto Andrés.TF:967-497109.

DESEARIA COMPRAR una Game Gear por valor de 8.000 pesetas, sin ningún juego. Interesados, llamar a partir de las 16:00 horas al TF:926-230097. Preguntar por David.

COMPRO «Kick Off», «Champions of Europe» e «Italia 90» por 2.000 pesetas cada uno, o el «Alien 3» por 2.500 pesetas. Todo para la Master System. Llamar de 2:00 a 3:00 de la tarde. Debéis preguntar por Daniel.TF:987-233232.

COMPRO juegos de Super Nintendo y Mega Drive. Si es posible, residentes en Palma de Mallorca. Preguntar por José Luis. Llamar tardes al TF:971-710572.

COMPRO la consola Game Gear en buen estado. Precio negociable a partir de 10.000 pesetas. Llamar al TF:91-3293507. Preguntar por Diana.

COMPRO juegos de Super Nintendo por 4.500 pesetas máximo. Debéis preguntar por Enrique. TF:968-614374.

VARIOS

COMPRO O CAMBIO Super Nintendo (entre 10.000 y 15.000 pesetas, dependiendo del juego que incluya). Y cambio Atari 2600 con 160 juegos (más 5.000 pesetas), por Super Nintendo o por Mega Drive. Precio razonable. Preguntar por Diego en el TF:958-626293.

Ocasión

VENDO O CAMBIO «Super Mario World» de Super Nintendo, a ser posible por «R-Type» o «Super Ghouls'n Ghosts», también de Super Nintendo. Preguntar por Jaime. TF:93-6360715.

VENDO Game Gear o cambio por Mega Drive. Incluye el juego «Sonic» y un adaptador de corriente. También vendo el convertidor de la Master System. ¡¡¡TODO BARATO!!! Preguntar por Andrés. TF:982-200558.

INTERCAMBIO O VENDO «Street Fighter II». Lo vendo por 10.000 pesetas o lo cambio por el «Joe & Mac», en tan buen estado como el mío. Doy garantía por 2 meses. ¡UN SALUDO! Preguntar por José Carlos.TF:98-5270822.

CAMBIO O VENDO consola Sega + «Alex Kid», «Phantasy Star», «Spellcaster», «Wonder Boy II» y «Shadow of the Beast» por 18.000 pesetas, o lo cambio por alguna consola de 16 bits. Precio negociable o por separado. Preguntar por Francisco. TF:91-4430301.

VENDO Nes con 5 juegos y 3 mandos o la cambio por Super Nintendo o Mega Drive. Preguntar por Juan López. TF:96-444153. Llamar al mediodía de 1:30 a 2:15 horas, o por la tarde de 7:30 a 9:00 horas.

VENDO portátil Game Boy valorada en 50.000 pesetas por sólo 25.000, con 7 juegos, estuche y lupa luz. O lo cambio por una Game Gear o una Lynx. Preguntar por Francisco. TF:927-420220.

CAMBIO O VENDO Game Gear con 3 juegos y adaptador. Pocos meses de uso y buen precio. También cambio Super Nintendo con 1 ó 2 juegos, en buen estado. Preguntar por Juanjo. TF:95-2228140.

VENDO Mega Drive con dos mandos y tres juegos por 18.000 pesetas, o la cambio por una Super Nintendo. Los juegos son «Sonic 1 y 2» y «Shadow of the Beast». Preguntar por Javier. TF:943-764521.

CAMBIO O VENDO Master System II con 7 juegos, entre ellos «Sonic», «Chuck Rock», «Mercs» y «Populous», por una Super Nintendo básica ó 20.000 pesetas. Preguntar por Daniel. TF:925-233503.

CLUBS

QUIERO formar un club para la Nintendo. Me gustaría que me mandarais trucos de cualquier juego. Escribid a: Pablo Paraíso Bravo, C/Constitución, 28-1º B. 26001-Logroño- La Rioja.

SI ERES de la provincia de Alicante y tienes consola y/o PC, hazte socio del club 3 MHZ. Llama al TF:96-5455943 y pregunta por Vicente. Los 10 primeros socios tendrán un descuento.

ME GUSTARÍA formar un club de jugones de NES. Preguntar por Iván.TF:986-486458. Llamar a partir de las 19:00 horas.

HOLA Lynxeros y Game Boyeros de Bilbao y alrededores. ¿Os animáis a hacer una revista o un consultorio? ¿Sí? Pues llamad a Igor Quijano. TF:94-4474937.

SI TIENES una Game Gear y quieres formar parte de un club donde poder cambiar juegos y conocer trucos, llama al TF:93-3833579. Preguntar por Joaquín.

CLUB 16 bits. Quiero hacer un club de consoleros de Mega Drive y Neo Geo. Mandad una foto con vuestros datos personales a: Ricardo Sánchez Zarco, C/Oriente, 1-1º 5º. 08290-Cerdanyola- Barcelona. TF:93-6916427.

¡¡¡POR FIN!!! se ha formado el club ZEUS para Super Nintendo y Game Boy. Intercambios de juegos, trucos, concursos... Con tu primera carta recibirás el carnet de socio. ¡Y totalmente gratis! Preguntar por Gorka, C/Los Herrán, 33-6º Izqda. TF:945-267304.

QUEREMOS formar un club de chicos/as que posean la consola Nintendo, a ser posible de Madrid. Daremos carnets. Llamar de 8:00 a 10:00 de la noche a los TF:91-4317757 (Fernando) o 91-5759732 (Javier).

ME GUSTARÍA formar un club para cambiar juegos de Neo Geo. Sólo de Barcelona. Preguntar por Iván. Llamar noches.TF:93-4309176.

ME GUSTARÍA formar club para Nes. Sólo hace falta tener una Nintendo y vivir en Vizcaya. Preguntar por Juan. TF:92-6708672.

LA GRAN OCASIÓN

❑ COMPRA ❑ INTERCAMBIO ❑ VENTA ❑ CLUBS ❑ VARIOS

TEXTO: ______________________________

____

____

____

NOMBRE Y APELLIDOS ....
DOMICILIO ....
C.P. .... LOCALIDAD ..............................PROVINCIA..............................TLF..............................

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid),** indicando en el sobre: **«La Gran Ocasión».** • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia del cupón. • Esta es una sección para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.



SI PIDES POR CORREO LLAMA A ESTE NUMERO

91 3802892

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: 380 28 92



CENTRO COM. INDEPENDENCIA
LOCAL 100 B-2 Ultima Planta
ZARAGOZA. TEL: 21 82 71



Pº ST A. MARIA DE LA CABEZA, 1.
MADRID. TEL: 527 82 25



TORO, 84.
SALAMANCA. TEL: 26 16 81



MONTERA, 32, 2º.
MADRID. TEL: 522 49 79



C. LAS MORERILLAS
Dos Hermanas (SEVILLA)
TEL: 566 76 64



C. P AU CLARIS, 106
BARCELONA. TEL: 412 63 10



C. ALEMANIA, 5
Fuengir ola (MALAGA)
Tel: 58 25 82



AV. REYES CA TOLICOS, 18. (Trasera)
BURGOS.
TEL: 24 05 47



EDIFICIO EL ZOCO POSTERIOR
AVDA. COLMENAR VIEJO. SECT . PUEBLOS
Tres Cantos (MADRID). T el: 804 08 72

CENTRO MAIL BARCELONA

SOLEDA T, 12.
BADALONA. TEL: 464 46 97





No le des más vueltas ¡Ven al CENTRO!

PERIFERICOS MEGADRIVE MASTER SYSTEM

ACTION CHAIR

MEGADRIVE - 19900
MASTER SYSTEM - 19900

POWER BASE CONVERTER

MEGADRIVE - 6490

SOFT P AK

MEGADRIVE - 1995
MASTER SYSTEM - 1995

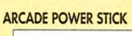
CADDY P AK

MEGADRIVE - 1495
MASTER SYSTEM - 1495

COMPETITION PRO
MEGADRIVE - 2595

CONTROL P AD

MEGADRIVE - 2595
MASTER SYSTEM - 2595

ARCADE POWER STICK


MEGADRIVE - 7900

STAR FIGHTER 3

MEGADRIVE - 2195

MEGASTICK

MEGADRIVE - 4690

CABLES PROLONGADORES
MEGADRIVE - 790

CONTROL P AD

MASTER SYSTEM - 1590

LIGHT PHASER

MASTER SYSTEM - 5990

CONTROL STICK

MASTER SYSTEM - 2590

MENACER + 6 juegos

MEGADRIVE - 11900

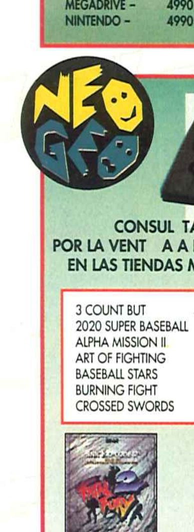
STRIKER
MEGADRIVE - 3995











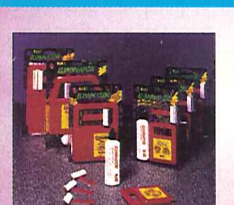


3 COUNT BUT	44400	CYBER LIP	17700	KING OF THE MONSTERS II	30800	ROBO ARMY	30800	TRASH RALLY	23500
2020 SUPER BASEBALL	17700	EIGHT MAN	23500	LEAGUE BOWLING	17700	SENGOKU	30800	WORLD HEROES	38800
ALPHA MISSION II	23500	FATAL FURY	32900	MAGICIAN LORD	32900	SENGOKU II	44400	WORLD HEROES II	44400
ART OF FIGHTING	32900	FATAL FURY II	44400	MUTATION NATION	30800	SOCCER BRAWL	30800		
BASEBALL STARS	17700	FOOTBALL FRENZY	30800	NAM 1975	17700	SUPER SIDEKICK	38800	MEMOR Y CARD	4500
BURNING FIGHT	30800	GHOST PILOTS	30800	NINJA COMBAT	23500	SUPER SPY	23500	CONTROLADOR JOYSTICK	10700
CROSSED SWORDS	23500	KING OF THE MONSTERS	23500	RIDING HERO	19800	TOP PLAYER´S GOLF	17700		

DISPONIBLE EN TODOS LOS CENTROS MAIL Y T AMBIEN EN VENT A POR CORREO (91) 3802892



KIT DE LIMPIEZA NAKI




GAME BOY 1975
GAME GEAR 1975
MEGADRIVE 1975
SUPERNINTENDO ... 1975
MASTER SYSTEM II ... 1975
NINTENDO 1975
LYNX 1975

Envía este cupón a Mail VxC, Pº Santa María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID

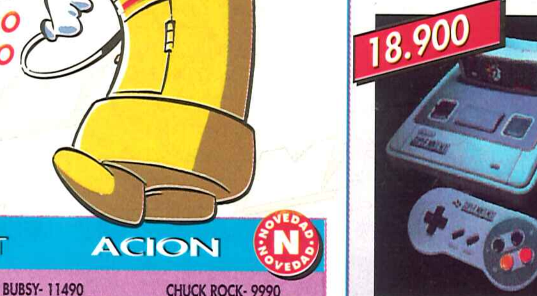

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
....
DIRECCION COMPLETA ....
....
POBLACION .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... C.P. ....
MODELO DE CONSOLA ....
Nº CLIENTE ....
☐ NUEVO CLIENTE ....



TITULOS PEDIDOS	PRECIO	¿Cámara o descuento?	TOTAL

ENVIO POR CORREO CONTRAREEMBOLSO ... 250
ENVIO URGENTE SERVIPACK ... 750
GASTOS ENVIO ....
TOTAL ....






91 380 28 92

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49

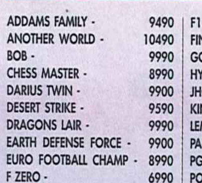
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

18.900

23.900 CON EL JUEGO MARIO WORLD

¡OFERT A! 29.900 CON LOS JUEGOS STREET FIGHTER II Y MARIO WORLD

NUEVO P ACK SUPERNINTENDO **31.900** CON LOS JUEGOS STARS WAR Y MARIO WORLD



ACCESORIOS

CABLES ALARGADORES SUPERNIN	2.395
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN	1.925
MANDO DE CONTROL	2.490
CABLE RCA AUDIO VIDEO	1.690
CABLE EUROCONECTOR	2.190
JOYSTICK FANTASTIC	4.900


SUPER NINTENDO SCOPE - 8990


SCOPE POUCH - 5995









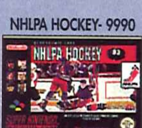

SUPER MARIO PAINT- 11990 · ANGLER- 3995 · PAD transparente- 3390 · MALETIN- 4490

DESCUENT A A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.

ADDAMS FAMILY -	9490	F1 EXHAUT HEAT -	10990	RIVAL TURF -	9900	SUPER PROBOTECTOR -	8990
ANOTHER WORLD -	10490	FINAL FIGHT -	9990	ROBOCOP III -	9490	SUPER SMASH TV -	8990
BOB -	9990	GODS -	9990	SIMPSON KRUSTY FUN H -	9490	S. STRIKE GUNNER -	9990
CHESS MASTER -	8990	HYPER ZONE -	7900	SONIC BLASTMAN -	9900	SYLVALION -	9990
DARIUS TWIN -	9900	JHON MADDEN 93 -	9990	SPANYKS -	9900	TEST DRIVE 2 -	10490
DESERT STRIKE -	9590	KING OF THE MONSTERS -	10990	SUPER ADVENT. ISLAND -	9990	TOP GEAR -	9900
DRAGONS LAIR -	9990	LEMMINGS -	9900	SUPER CASTELVANIA IV -	9490	TORTUGAS IV -	9990
EARTH DEFENSE FORCE -	9900	PAPER BOY 2 -	8990	SUPER KICK OFF -	9990	WWF -	9490
EURO FOOTBALL CHAMP -	8990	PGA TOUR GOLF -	9590	SUPER MARIO WORLD -	7990		
F ZERO -	6990	POPULOUS -	9990	SUPER OFF ROAD -	9900		











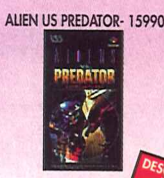



BARTS NIGHTMARE- 9990 · BATTLE CLASH- 6990 · G. FOREMAN BOXING- 10990 · BULL US BLAZER- 9990
MAGIC SWORD- 10990 · ADDAMS FAMILY II- 11990 · PRINCE OF PERSIA- 9990 · SPIDERMAN/XMEN- 9990
STAR WARS- 10490 · STARWING- 9490 · STREET FIGHTER II- 9990 (OFERTA) · KING ARTHUR- 9900
SUPER ALESTE- 9900 · SUPER PARODIUS-9990 · SUPER SWIV- 8990 · TINY TOONS- 10490
NHLPA HOCKEY- 9990 · WHIRLO- 9990 · WORLD LEAGUE BASKET- 8490 · ZELDA- 7990

• EXCEPTO OFERT AS

SUPER NINTENDO IMPORT ACION

NOVEDAD

AMERICAN GLADIATORS- 10990 · BATMAN RETURNS- 9990 · BRAWL BROTHERS- 10990 · BUBSY- 11490 · CHUCK ROCK- 9990
COOL WORLD- 9990 · FATAL FURY- 11490 · HOOK- 9990 · LETHAL WEAPON- 9990 · LOST VIKINGS- 9990
STREET COMBAT- 9490 · TAZMANIA- 11990 · NBA BASKET- 10990 · DRAGON BALL Z- 15990 · ALIEN US PREDATOR- 15990

LOS CARTUCHOS AMERICANOS Y JAPONESES NECESIT AN UN ADAPT ADOR ***2.995 PT AS***

Nintendo

CONTROL DECK SET
¡NOVEDAD!


12.900

CONTROL DECK


6.900

MAS CARTUCHOS NINTENDO

DESCUENT A A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.

ADDAMS FAMILY	6990	ROBOCOP	6500
ARCH RIVALS	6990	SHADOW WARRIOR II	7990
BATTLETOADS	8990	SILENT SERVICE	6500
BEST OF THE BEST	6490	SMASH TV	7400
BLACK MANTA	7100	SOLOMONS KEY	5600
CASTELIAN	6600	STREET GUNS	7400
CITY CONECTION	5600	SUPER MARIO	5990
CRACK OUT	6500	SUPER MARIO 2	7990
CHIP & DALE	7990	SUPER MARIO 3	8990
DR. MARIO	6500	SUPER SPY HUNTER	7990
DYNA BLASTER	7100	TALESPIN	8990
EL IMPERIO CONTRATACA	7790	TENNIS	3900
GOAL	6990	THE HUNT FOR THE RED OCTOBER	7100
GOLF	3900	THE LEYEND OF ZELDA	7250
GOONIES 2	6500	THE SIMPSON 2	8990
GRADIUS	5500	TOM & JARRY	7990
GUERRILLA WAR	6990	TOP GUN	6500
ICE HOCKEY	3900	TOP GUN 2-2ND MISSION	7900
IKARI WARRIORS	6500	TRACK & FIELD 2	6500
JOE & MAC	8990	TROG	6990
MANIAC MANSION	9990	TURBO RACING	7250
METAL GEAR	6600	UFORIA	7400
METROID	7100	WORLD CHAMP	7990
MIGHTY BOMB JACK	5600	ZELDA 2	7990
NEW GHOSTBUSTERS II	6500		
PANIC RESTAURANT	8990	Advantage joystick	6990
PAPER BOY 2	7400	Alargador Cable	1995
PRO WRESTLING	5500	Controllers	1800
RC PRO AM	5500	Organizador de Juegos	1195
ROAD BLASTER	7400	Super Controller	990
ROAD FIGHTER	6500		

OFERT AS NINTENDO

¡MAS MOGOLLON POR MENOS!

¡HAZTE CON ELLOS, COLEGA!

A BOY & HIS BLOB	4990		
AD. OF BAYOU BILLY	4990		
BIG FOOT	4990		
BLADES OF STEEL	4990		
CAPTAIN SKY HAWK	4990		
DAYS OF THUNDER	4990	AIR WOLF	3990
IRON SWORD	4990	ELITE	3990
JACK NICKAUS GOLF	4990	FAXANADU	3990
KID ICARIUS	4990	INSOLATE WARRIOR	3990
METROID	4990	KABUKI QUNTUM FIGHTER	3990
POWER BLADE	4990	LIFE FORCE	3990
PUNCH OUT	4990	LOW G MAN	3990
SKATE OR DIE	4990	PIN BOT	3990
SKATE OR DIE	4990	RUSH & ATTACK	3990
SKI OR DIE	4990	RYGAR	3990
SUPER OFF ROAD	4990	SOLAR JETMAN	3990
SUPER TURRICAN	4990	TIGER HELI	3990
TRICK SHOOTING	4990	TO THE EARTH	3990

Nintendo CARTUCHOS Nintendo

DESCUENT A A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.









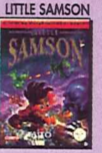














ADV. ISLAND CLASSIC P.V.P. - 4990 · ADVENTURE ISLAND II P.V.P. - 8990 · BATMAN RETURN P.V.P. - 9990 · CAPTAIN PLANET P.V.P. - 6990 · DOUBLE DRAGON III P.V.P. - 8990 · FUNSTONES P.V.P. - 8990 · GOAL II P.V.P. - 7990 · HAMMERIN' HARRY P.V.P. - 6990 · HOOK P.V.P. - 6990 · HUDSON HANK P.V.P. - 7990

LEMMINGS P.V.P. - 6990 · LITTLE SAMSON P.V.P. - 7990 · MARIO & YOSHI P.V.P. - 6990 · McDONALDLAND P.V.P. - 6990 · MEGAMAN 3 P.V.P. - 7900 · N. ZEALAND STORY P.V.P. - 6990 · PRINCE VALIANT P.V.P. - 7490 · RAINBOW ISLAND P.V.P. - 6990 · ROBOCOP II P.V.P. - 6990 · ROBOCOP III P.V.P. - 7990

SNOW BROTHERS P.V.P. - 6990 · SOLOMON'S KEY 2 P.V.P. - 6990 · SPIDERMAN P.V.P. - 7990 · STAR WARS P.V.P. - 7790 · STEEL CAGE P.V.P. - 7990 · TECMO CUP P.V.P. - 6990 · TERMINATOR 2 P.V.P. - 8990 · ULTIMATE AIR COMBAT P.V.P. - 7490 · WIZARD & WARRIOR II P.V.P. - 7990 · WORLD CUP P.V.P. - 6990

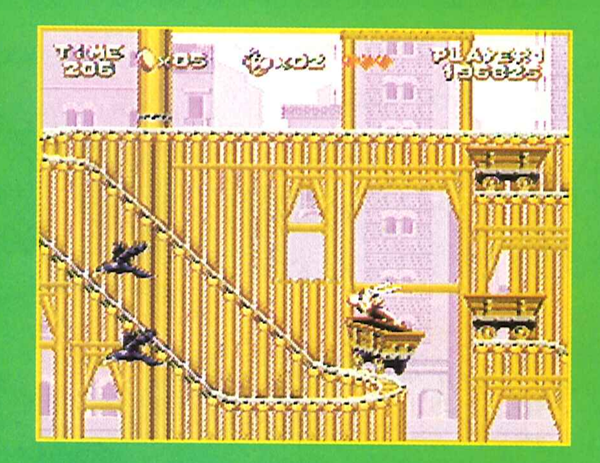

CENTRO MAIL
¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
91 3802892
MADRID Atocha
Pº Sta. María de la Cabeza, 1
Tel: 527 82 25
MADRID SOL
Calle Montera, 32, 2º
Tel: 522 49 79
BARCELONA PLAÇA CATALUNYA
Carrer de Pau Claris, 106
Tel: 412 63 10
ZARAGOZA
Cent.Comercial Independencia
Local 100 B-2. Planta Alta. Tel: 21 82 71
SALAMANCA
Calle Toro, 84.
Tel: 26 16 81
Dos Hermanas SEVILLA
Calle Las Morerillas, 6
Tel: 566 76 64
Fuengirola MALAGA
Calle Alemania, 5
Tel: 58 25 82
BURGOS
Av. Reyes Católicos, 18. Trasera
Tel: 24 05 47
Tres Cantos MADRID
Edificio El Zoco (Posterior)
Av. Colmenar Viejo. Tel: 804 08 72
BADALONA
¡NUEVO! CENTRO
Calle Soledat, 12
Tel: 464 46 97
GAMEBOY
COMPLEMENTOS
GAMEBOY 7.990
GAMEBOY + TETRIS 10.990
GAMEBOY + TETRIS + SUPER MARIO LAND 13.990
ILUMINACION- 1.950
LUPA- 1.595
ALTAVOCES- 1.895
CARRY CASE- 1.995
PLAY AND CARRY CASE- 2.495
MALETIN ATTACHE- 3.295
PRO POUCH- 1.995
BATERIA NUBY- 4.995
ADAPTADOR CORRIENTE- 1.495
LIGHT BOY- 3.690
LUZ Y LUPA- 3.395
BATERIA 12 h +FUENTE- 4.995
BOSSTER BOY- 6.995
GAME PACK- 1.550
ADAPTADOR COCHE- 1.595
SOLAR BOY- 4.900
HANDY BOY- 5.990
HANDY CARRY- 890
OFERTA
HANDY POWER KIT- 5.900
HIP POUCH- 1.690
LOGIC 3 CARRY- 2.190
ATARI LYNX
SUPER PRECIO 11.900
Adap. Mechero Coche 2500
Adaptador Red 1900
Bolsa Pouch 2900
Cable Comlynx 900
Maletin Lynx 3900
Visor Solar 1200
A.P.B. 4900
Awesome Golf 4900
Batman 5400
Bill & Ted's Adventure 4900
Blockout 4900
Blue Lightning 4900
Cristal Mine 4900
Checkered Flag 4900
Chip's Challenge 4900
Electrocop 4900
Gates of Zendocon 4900
Gauntlet III 5400
Hard Drivin's 4900
Hockey 4900
Klax 4900
Ms. Pacman 4900
Ninja Gaiden 5400
Pacland 4900
Paperboy 4900
Rampage 4900
Ramparts 4900
Roadblasters 4900
Robo-Squash 4900
Rygar 4900
S.T.U.N. Runner 4900
Scrapyard Dog 4900
Slime World 4900
Super Sweek 4900
Toki 4900
Tournament Cyberball 4900
Turbo Sub 4900
Viking Child 4900
Xenophobe 4900
Xybots 4900
Zarlor Mercenary 4900
NOVEDADES
Basket Braul 5400
Kung Food 5400
Shadow of the Beast 5400
PRO ACTION REPLAY
MEGADRIVE - 11495
M SYSTEM - 7995
SUPER NINTENDO - 10995
GAME BOY - 7495
NINTENDO NES - 7495
Vidas infinitas, energía ilimitada, acceder a cualquier nivel, con PRO ACTION REPLAY es tan fácil como jugar.
GUANTES BATMAN-SONIC
2.495
GAME GENIE
PARA NINTENDO NES
6.500
PARA MEGADRIVE
9.900
TE HARA LLEGAR AL FINAL
JUEGO GAME BOY OFERTA DEL MES
¡NO TE LO PIERDAS!
JORDAN US BIRD
1.990
CARTUCHOS
DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.
ALIEN 3 P.V.P. – 4990
BART VS JUGGERNAUTS P.V.P. – 4990
BATTLETOADS P.V.P. – 5490
BEST OF THE BEST P.V.P. – 5490
CRASH DUMMIES P.V.P. – 4990
DOUBLE DRAGON 3 P.V.P. – 4990
IMPERIO CONTRAATACA P.V.P. – 5490
F 15 STRIKE EAGLE P.V.P. – 4990
GEOR. FOREMAN BOXING P.V.P. – 5490
HUDSON HAWK P.V.P. – 4990
JOE & MAC P.V.P. – 4990
KRUSTY FUN HOUSE P.V.P. – 5490
LEMMINGS P.V.P. – 4990
MC DONALD LAND P.V.P. – 4990
MEGA MAN II P.V.P. – 4490
PARASOL STARS P.V.P. – 4990
PHANTOM MISSION P.V.P. – 5490
POPEYE II P.V.P. – 5490
ROBIN HOOD P.V.P. – 5490
SPEEDBALL 2 P.V.P. – 5490
SPIDERMAN 2 P.V.P. – 4990
STAR WAR P.V.P. – 5490
SUPER MARIO LAND II P.V.P. – 5490
TERMINATOR 2 (coin op) P.V.P. – 4990
TORTUGAS NINJA II P.V.P. – 5490
WWF SUPERSTARS 2 P.V.P. – 4990
XENON 2 P.V.P. – 5490
YOSHI'S COOKIE P.V.P. – 4490
DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.
MAS CARTUCHOS GAME BOY
Addams Family 5490
Batman II 3900
Blades of Steel 4490
Bomb Jack 4990
Bugs Bunny 4990
Burai Figter de Luxe 4190
Castelian 3900
Castelvania II 4990
Chase HQ 4900
Darkman 4990
Double Dribble 4400
Dr. Franken 4490
Dragon's Lair 4990
Duck Tales 4990
Fortified Zone 4900
Gauntlet II 5400
Ghostbuster II 4990
Gremlins 2 4900
Hook 5490
Kirby's Dream Land 3990
Klaxx 3900
Kwirk 4190
Mario & Joshi 4490
Mega man 3890
Mickey Mouse 5490
NBA 2 5400
Nemesis 2 5490
Pac-Man 4490
Paperboy 4900
Prince of Persia 4400
Probotector 4990
Robocop 2 4990
Rodland 4900
Snaky Snakes 5490
Solomon's Club 4190
Star Treck 4990
Super Hunch Back 4990
Super Mario Land 4490
The Simpsons 5490
Tom and Jerry 5390
Top Gun 5490
Track Meet 4990
Track & Field 4990
Turrican 4990
Turtles 4490
Wizard & Warriors 3890
World Cup 4490
OFERTAS GAME BOY
Boulder Dash 2595
Dynablaster 2595
F1 Racer 3395
Gargoyles 2595
Kick Off 2595
Kung Fu Master 2595
Navy Seals 2990
NBA 2995
Pimball 2595
Prince of Boblete 2595
R Type 2595
Robocop 2990
Spiderman 2595
Tip Off 2595
• EXCEPTO OFERTAS
RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID
SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA) Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.00 PTAS TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
¡No olvides el descuento!
TOTAL
ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO 250
ENVIO URGENTE SERVIPACK 750
GASTOS ENVIO
TOTAL



astérix

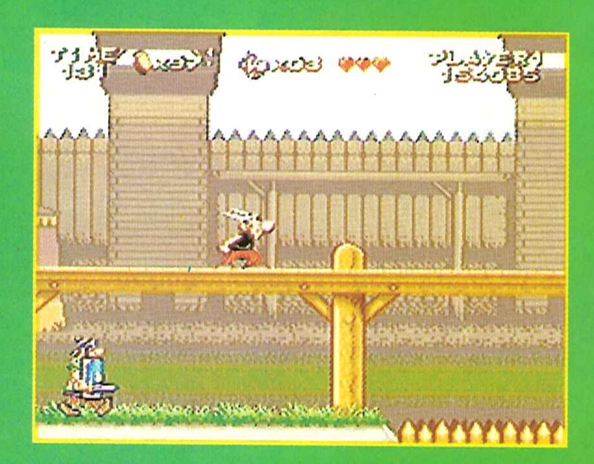




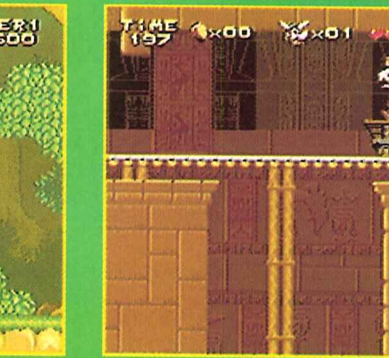


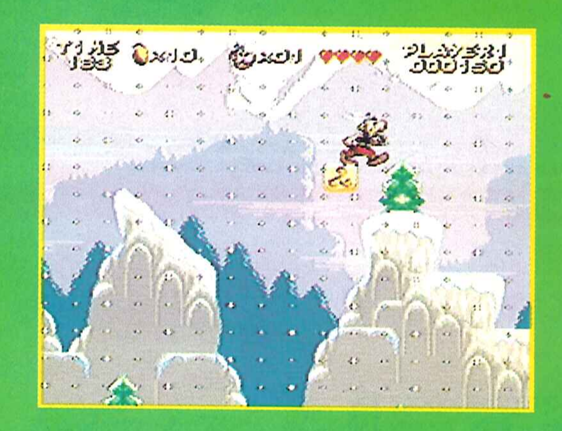
Una de romanos. Uno de los héroes del cómic más aclamados de todos los tiempos ha sido sin duda Astérix. Acompañado de los miembros de su pequeña aldea gala, ha sido el único con el valor suficiente para plantar cara al Imperio Romano desde las páginas de los comics. Y ahora se dispone a no dejar una piedra de Roma en su sitio usando como campo de batalla los chips de tu Super Nintendo. Pócimas mágicas, romanos torpones y tiernos muslitos de jabalí asados son algunos de los alicientes que presenta esta aventura.

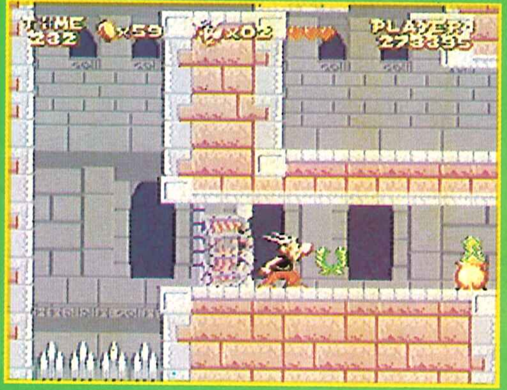
Doce larguísimas fases de duro plataformeo y de variada apariencia conformarán los escenarios en los que Astérix y su inseparable Idéfix buscarán la manera de rescatar a Obélix de las garras del César. Bosques, montañas nevadas, minas en ruinas y un sorprendente final tendrán una cita con vosotros en estas páginas... el mes que viene. Un poco de paciencia.





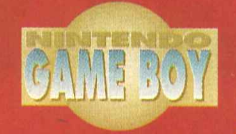








rank tennis



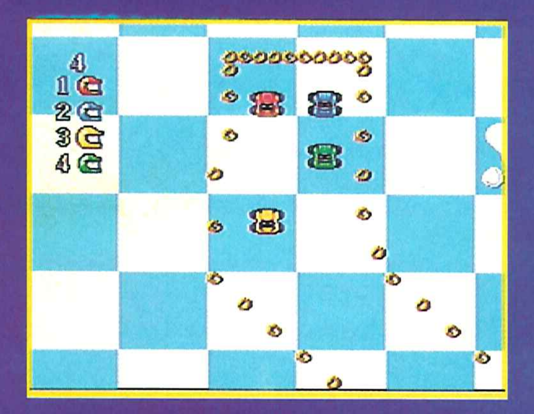


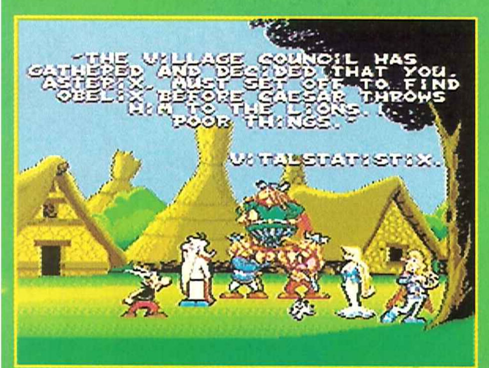


El rey de la cancha ¿Que tu mayor sueño es emular la victoria de Sergio Bruguera en Roland Garros? Sin problemas. Nintendo presenta para la pequeña de sus consolas "Top Rank Tennis", con el que podrás convertirte en el rey de las pistas de tenis. Un juego que destaca sobre todo por la multitud de opciones, que harán posible que crees un encuentro a tu medida.















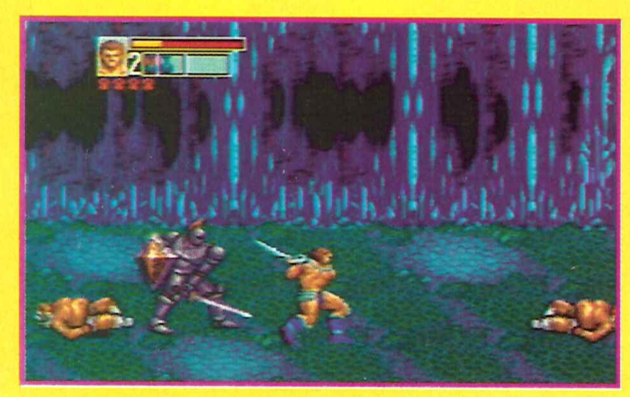
Locos del volante Si los MicroMachines ya arrasaron como juguetes, preparaos ahora porque los coches más pequeños del mundo llegan a Mega Drive de la mano de la compañía Codemasters. Con ellos, cualquier sitio es bueno para competir siempre que haya obstáculos que esquivar, por aquello de darle emoción a la carrera. La mesa del comedor, evitando las galletas y el frutero, vuestros pupitres o, ahora que amenaza el calor, una bañera con pequeñas montañas de espuma, se convertirán en las pistas de competición ideales para experimentados pilotos como "Ace" Spider, "Poor" Dwayne, "Rash" Mike, "Wild" Emilio o "Crazy" Cherry.

Un cartucho con el que tendréis diversión asegurada, sobre todo los aficionados a pisar el acelerador a fondo. Además, podréis retar a un amiguete, ya que MicroMachines presenta la opción de dos jugadores, lo que siempre supone un aliciente en este tipo de juegos.

micromachines

golden axe III









Desenterraron el hacha dorada Golden Axe III es una de las novedades más esperadas de este potente 93. Sus antecesores son ya unos auténticos clásicos en la historia de Sega, y todo apunta a que la saga seguirá ofreciéndonos nuevas y gratas sorpresas. Por lo pronto, en esta tercera entrega aumentan los protagonistas. A los ya conocidos Ax Battler, Gillius Thunder Head y Tyris Flare, se suman dos nuevos guerreros: Bharral "la Pantera Humana" y Choskerian, que recuerda al "Ultimo Guerrero" del Wrestling. El valeroso grupo tendrá que hacer frente a las huestes de Dark Guld , ahora más numerosas y contundentes, con monstruos, gigantes y barrigones de la peor estofa, que aterrorizarán a la sencilla gente de Yura.

Cuatro hombres, un destino. La lucha eterna entre las Fuerzas del Bien y los servidores del Mal , que no parecen descansar nunca desde que el malvado Dark Guld fijó las garras de su ambición en el símbolo sagrado, fuente de portentosos poderes y de la Magia de los Ocho Libros Púrpura.

La aventura va a comenzar, así que limpiad vuestra vieja armadura y despertad a vuestra fiel espada, que ha llegado la hora de la verdad. Y ya sabéis, en nuestro próximo número, Golden Axe III.

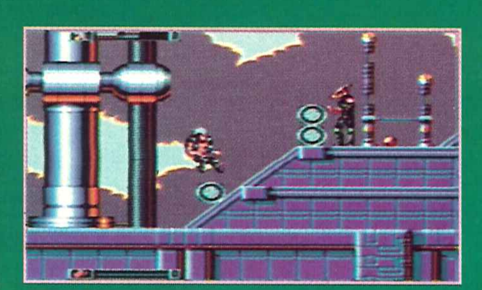






SEGA MASTER SYSTEM

wolfchild



El ataque del lobo La compañía Virgin presenta a un nuevo héroe para la mediana de Sega. Wolfchild viene dispuesto a arrasar en la Master System, y la verdad es que tiene todas las bazas a su favor para conseguirlo. Un cartucho dinámico y ágil con un protagonista que os dará más de una sorpresa. Y es que este chico tiene la capacidad de transformarse en un temible lobo que hace temblar a todos sus enemigos. Además, arrea unos puñetazos que da gloria verle y salta de una manera increíble. En fin, pura acción para este nuevo cartucho, que va a resultar todo un bombazo.

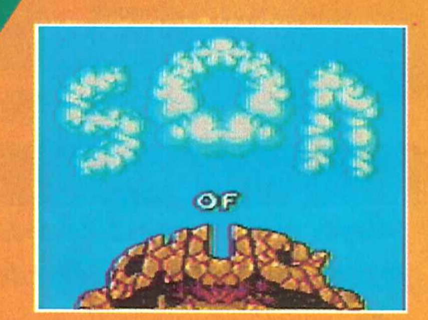








chuck 2: the son of chuck

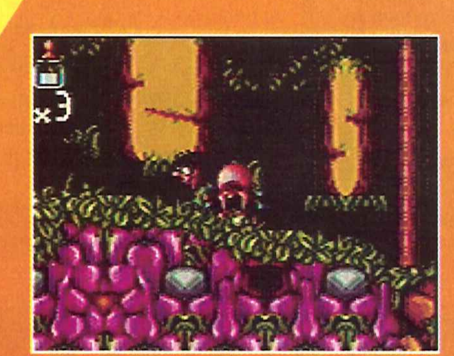




De tal palo, tal astilla Y es que no podía ser de otra manera. Con un padre como Chuck, lo mínimo es un retoño como Junior. Un crío que todavía usa pañales y biberón, pero que coge unas rabietas capaces de hacer temblar al dinosaurio más valiente. Porque la nueva entrega para la pequeña de Sega de las aventuras prehistóricas de Chuck, está protagonizada por su angelical hijito, que con un garrote a su medida (es demasiado pequeño para coger el de su papá) está dispuesto a enfrentarse a los peligros de su tiempo.

Con una calidad gráfica impresionante, a Junior le da igual atravesar selvas que saltar sobre lava o enfrentarse a todo tipo de bichos antediluvianos. ¡Este chico no le tiene miedo a nada!

Vamos, que este juego es de lo mejorcito que os vais a encontrar para vuestra Game Gear.

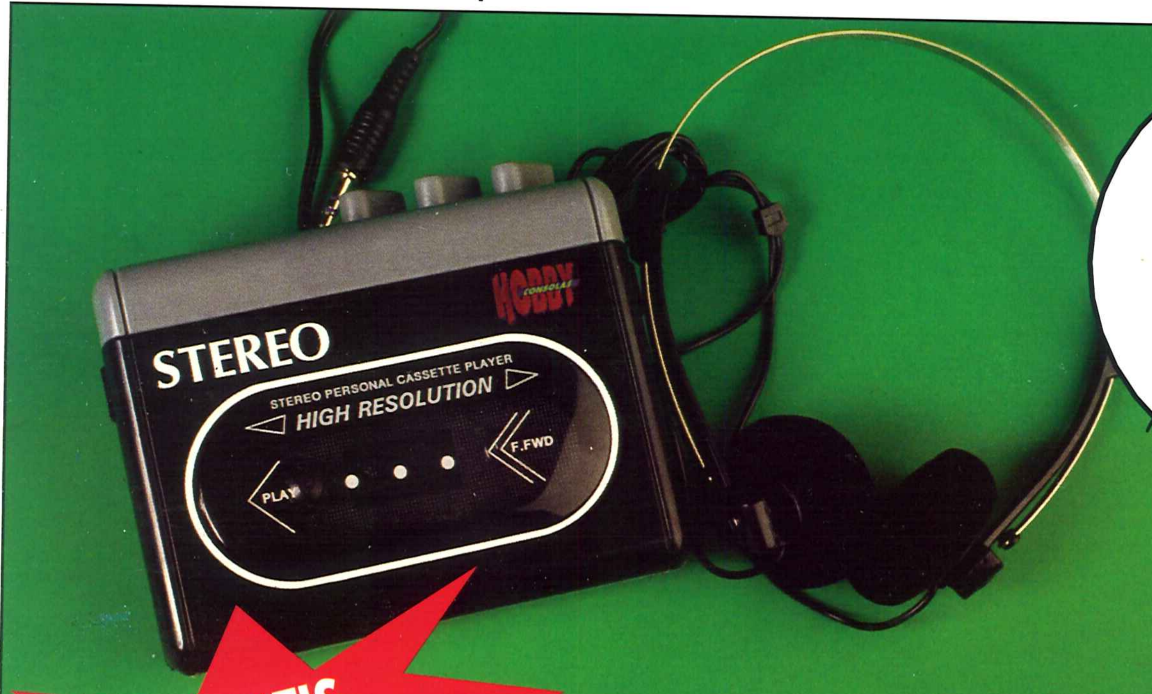




HOBBY SHOPPING

¡LA MARCHA DE HOBBY CONSOLAS!





GRATIS AL SUSCRIBIRTE

Esto sí que es morro... recibes los 12 números en tu casa y te regalan un Walkman de Hobby Consolas ¡Y todo por 4.200 ptas.!

CASSETTE ESTÉREO CON AURICULARES.
Incluye clip para colgar del cinturón.
Esta oferta es válida sólo para España





POR CORREO:
Envía el cupón de la derecha con todos tus datos por correo

POR TELÉFONO:
Llama de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 a los teléfonos:
(91) 654 84 19 ó
(91) 654 72 18



VALIDA HASTA EL 31 DE AGOSTO

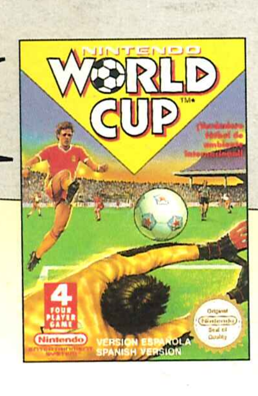
¡ESTA ES TU OCASION!

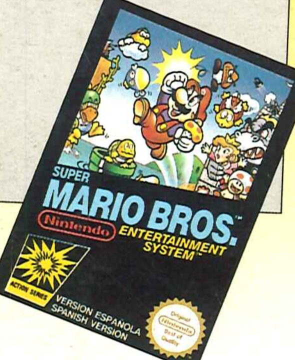
NES CONTROL DECK SET

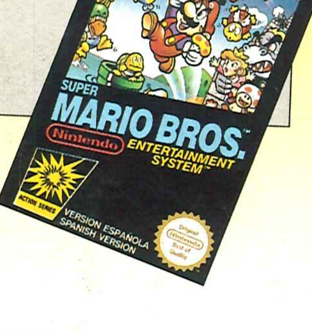
12.900 PTAS. (IVA INCLUIDO)

TETRIS	6.990 pts.
N.W. CUP	6.990 pts.
S.M. BROS	5.990 pts.
C. DECK	6.900 pts.
VALOR REAL	26.870 pts
PRECIO DEL PACK	12.900

MAS DE UN 50% DE AHORRO













CONTIENE: CONSOLA NES + 1 MANDO + CARTUCHO TRIPLE CON TETRIS™ NINTENDO WORLD CUP™ Y SUPER MARIO BROS™









Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. (91) 803 66 25 (8 Lineas)
Fax. (91) 803 35 76 - (91) 803 22 45